# PLANET station

REVISTA INDEPENDIENTE 100% PLAYSTATION™ Y PS2™



LLEGA LA FIEBRE A PLAYSTATION

# DIGIMON WORLD

GUÍA EXCLUSIVA CON TODOS LOS DIGIMON

## DEVIL MAY CRY

¿LA MEJOR AVENTURA DE PS2?

## QUAKE III REVOLUTION

A UN TIRO DE LA PERFECCIÓN

## STAR WARS STARFIGHTER

PILOTO A LA FUERZA



¡¡SORTEAMOS!! 10 DIGIMON WORLD

NÚMERO 32 | 495 PTAS. 2,95 EUROS



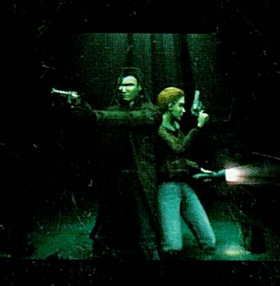
10032

8 421174 023497

editorial aurum



**KOUDELKA**
DEJA DE TENERLE MIEDO GRACIAS A NUESTRA FABULOSA GUÍA COMPLETA



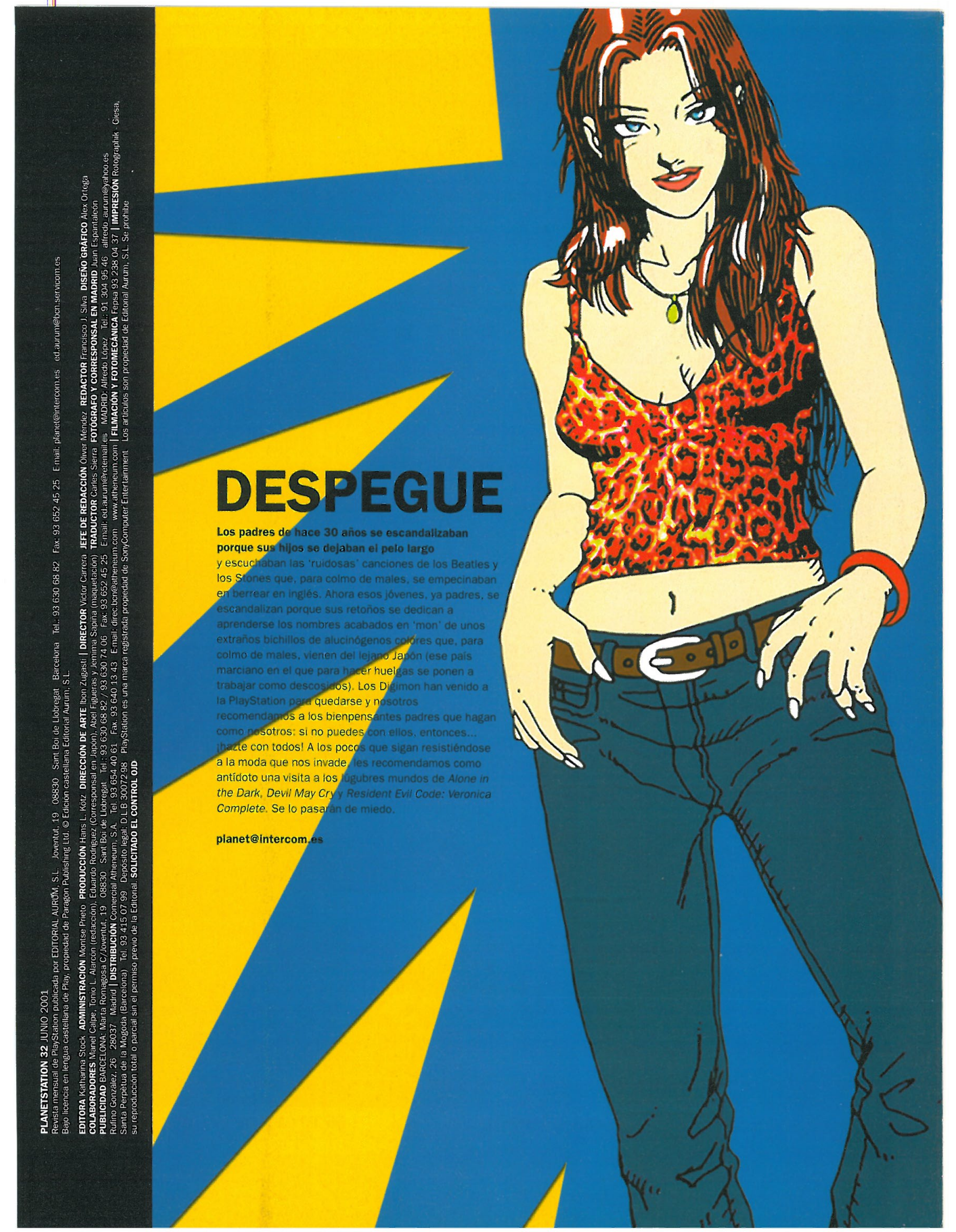
**ALONE IN THE DARK IV**
DESPEJAMOS LAS TINIEBLAS QUE SE CIERNEN SOBRE PS ONE



**RESIDENT EVIL CODE: VERONICA COMPLETE**
EL MITO DEL TERROR LLEGA A PLAYSTATION 2

**PLANETSTATION 32** JUNIO 2001
Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L. Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat Barcelona Tel.: 93 630 68 82 Fax: 93 652 45 25 E-mail: planet@intercom.es ed.aurum@bcn.servicom.es
Bajo licencia en lengua castellana de Play, propiedad de Paragon Publishing Ltd. © Edición castellana Editorial Aurum, S.L.

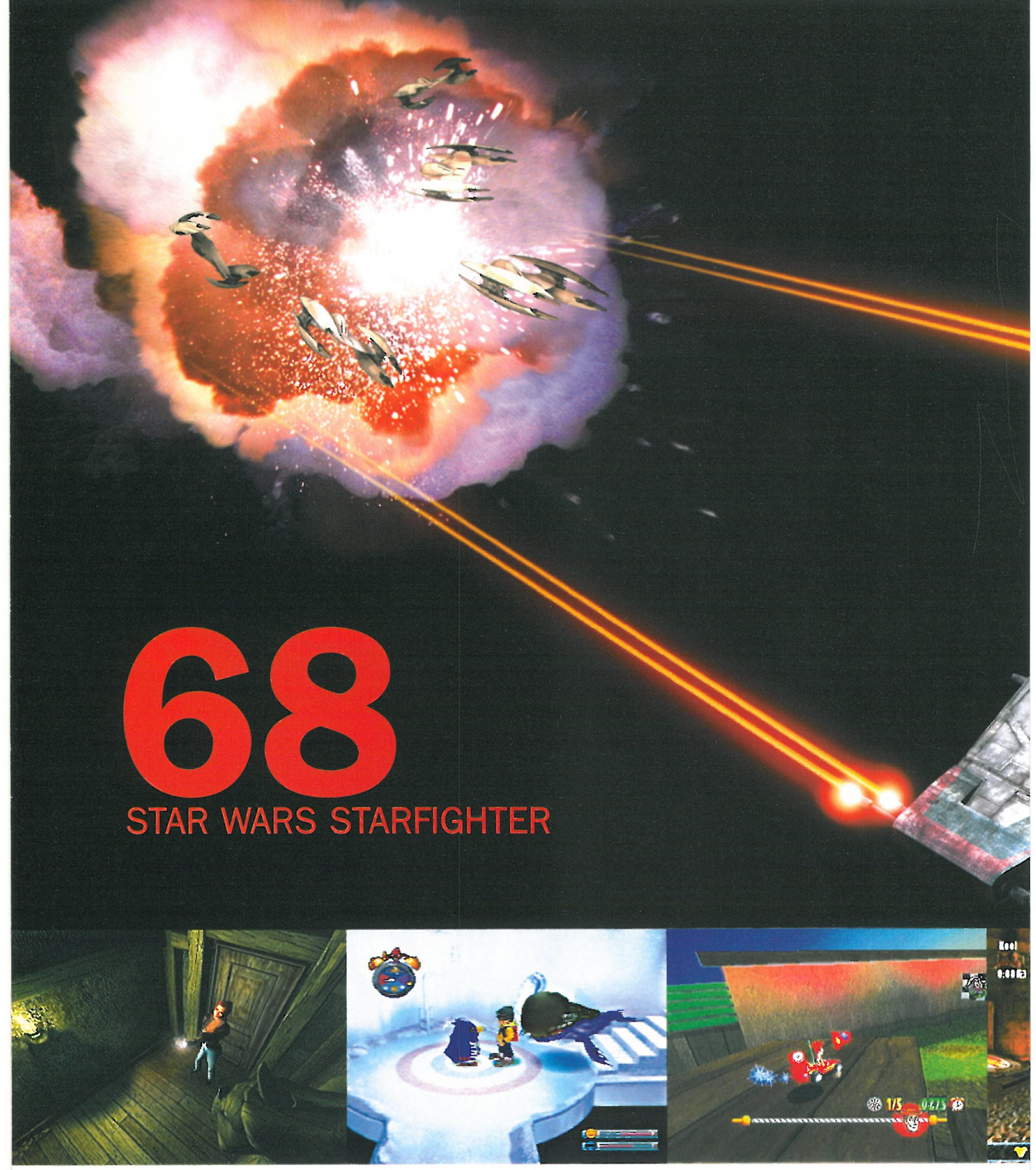
**EDITORA** Katharina Stock **ADMINISTRACIÓN** Montse Prieto **PRODUCCIÓN** Hans L. Kötz **DIRECCIÓN DE ARTE** Ibon Zugasti | **DIRECTOR** Víctor Carrera **JEFE DE REDACCIÓN** Óliver Méndez **REDACTOR** Francisco J. Silva **DISEÑO GRÁFICO** Alex Ortega
**COLABORADORES** Manel Calpe, Tonio L. Alarcón (redacción), Eduardo Rodríguez (Corresponsal en Japón), Abel Figueras y Jemima Sapiña (maquetación) **TRADUCTOR** Carles Sierra **FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID** Juan Espantaleón
**PUBLICIDAD** BARCELONA: Marta Romagosa C/Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat Tel.: 93 630 68 82 / 93 630 74 06 Fax: 93 652 45 25 E-mail: ed.aurum@retemail.es MADRID: Alfredo López Tel.: 91 304 95 46 alfredo_aurum@yahoo.es
Rufino González, 26 28037 Madrid | **DISTRIBUCIÓN** Comercial Atheneum, S.A. Tel. 93 654 40 61 Fax. 93 640 13 43 E-mail: direc.bcn@atheneum.com www.atheneum.com | **FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA** Fepsa 93 238 04 37 | **IMPRESIÓN** Rotographik - Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona) Tel. 93 415 07 99 Depósito legal: D.L.B 30072-98  **SOLICITADO EL CONTROL OJD**

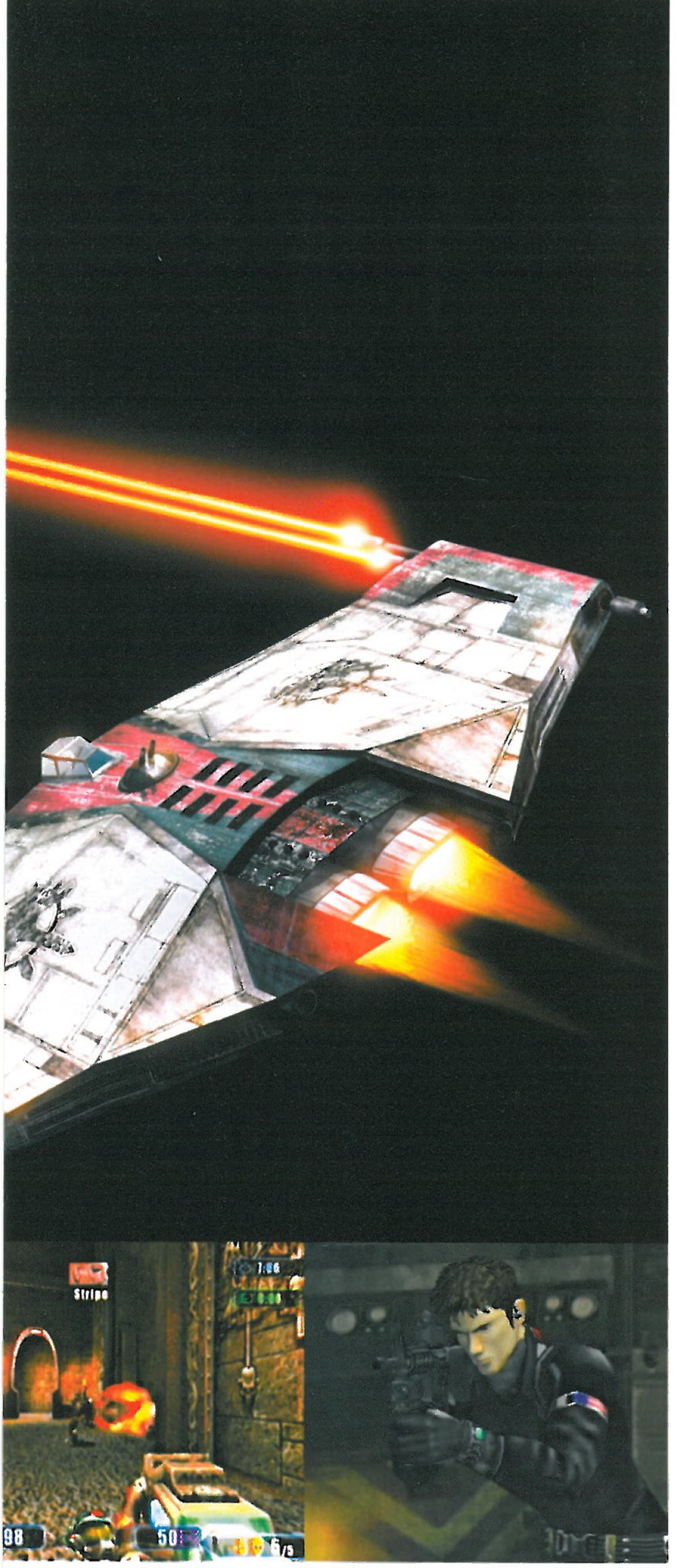


# DESPEGUE

**Los padres de hace 30 años se escandalizaban porque sus hijos se dejaban el pelo largo** y escuchaban las 'ruidosas' canciones de los Beatles y los Stones que, para colmo de males, se empecinaban en berrear en inglés. Ahora esos jóvenes, ya padres, se escandalizan porque sus retoños se dedican a aprenderse los nombres acabados en 'mon' de unos extraños bichillos de alucinógenos colores que, para colmo de males, vienen del lejano Japón (ese país marciano en el que para hacer huelgas se ponen a trabajar como descosidos). Los Digimon han venido a la PlayStation para quedarse y nosotros recomendamos a los bienpensantes padres que hagan como nosotros: si no puedes con ellos, entonces... ¡hazte con todos! A los pocos que sigan resistiéndose a la moda que nos invade, les recomendamos como antídoto una visita a los lúgubres mundos de *Alone in the Dark*, *Devil May Cry* y *Resident Evil Code: Veronica Complete*. Se lo pasarán de miedo.

**planet@intercom.es**


68
STAR WARS STARFIGHTER



**72** QUAKE III

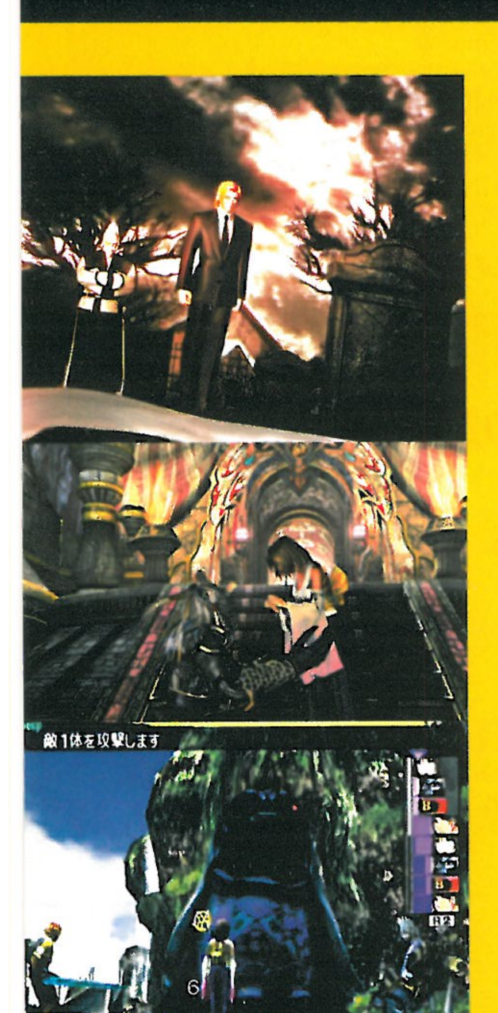
**74** EXTERMINATION

# SONY DISTRIBUIRÁ *THE BOUNCER Y FINAL FANTASY X*

## EL BEAT'EM-UP DE DREAM FACTORY SALDRÁ EN NUESTRO PAÍS EN JUNIO Y PARA LA PRIMERA ENTREGA DE FF EN PS2 HABRÁ QUE ESPERAR HASTA MEDIADOS DEL 2002.

Sony se ha apuntado un gran tanto al conseguir la distribución en Europa de dos de los primeros títulos de Square para la PlayStation 2. Según un acuerdo firmado recientemente, SCEE distribuirá en toda Europa el beat'em-up *The Bouncer* (publicado en Japón las pasadas Navidades) y el próximo *Final Fantasy X* que serán además completamente traducidos al castellano. Como ya os señalamos en nuestra previa de hace tres números, *The Bouncer* es un beat'em-up de scroll lateral de los creadores de *Ehrgeiz* que intenta recuperar la esencia de los viejos *Double Dragon* o *Final Fight* añadiendo además espectaculares escenas cinemáticas y toques roleros. Aunque el juego presenta un excelente aspecto técnico y la posibilidad de manejar tres personajes distintos cada uno con su propia historia, a nivel jugable parece mostrar deficiencias bastante graves y su duración es mínima. En nuestro próximo número os ofrecemos una completa review de este peculiar título



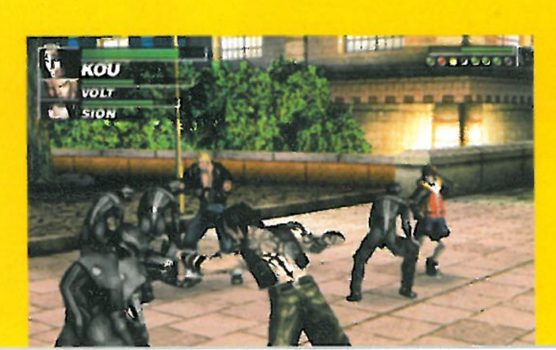




que aparecerá en nuestro país en el mes de junio.

### MÁS FANTASÍA, POR FAVOR

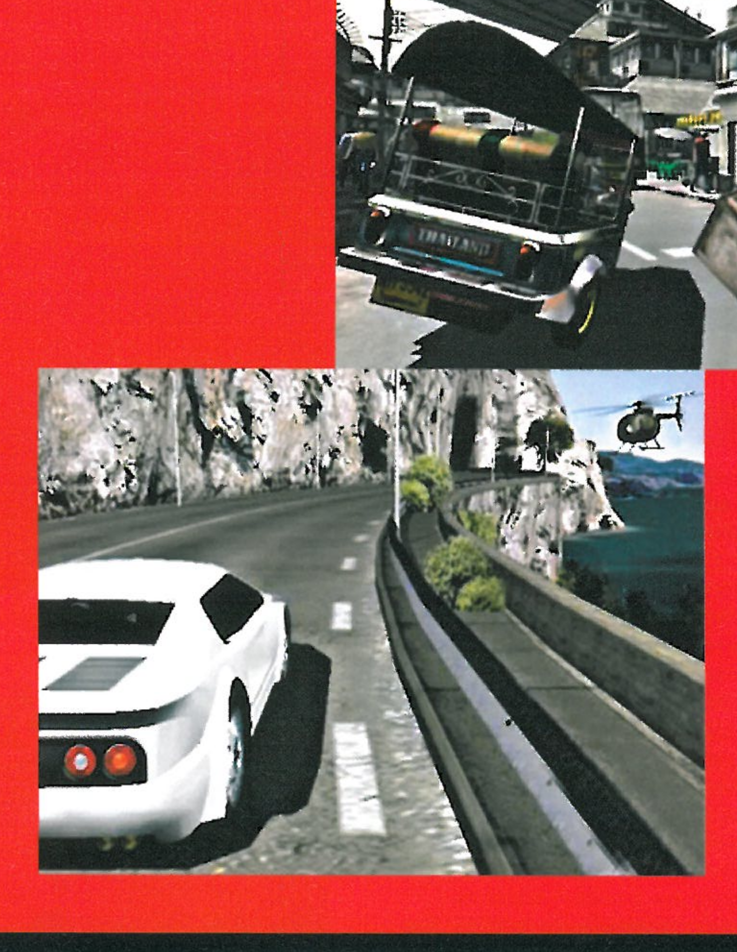
Pero sin duda alguna el gran juego de Square que promete arrasar en todo el mundo es *Final Fantasy X*, del que cada vez se conocen más detalles suculentos. Exóticos entornos completamente tridimensionales con espectaculares efectos gráficos, un remozado sistema de combate con una barra de acción tipo *Grandia*, tres personajes intercambiables en cualquier momento de la batalla y gigantescos Guardian Forces que podremos manejar en medio del combate son las principales novedades de un título destinado a demostrar palpablemente el potencial de la PS2. Además ya se conoce el plantel de personajes protagonistas: a la pareja Tidus (esa especie de surfero nipón aficionado al *blitzball*) y Yuna (la atractiva hechicera hija de un famoso sacerdote y con un ojo de cada color) se suma una amplia plantilla de secundarios diseñados por el conocido Tetsuya Nomura (*FF VII* y *FF VIII*). En *Final Fantasy X* encontraremos al pelirrojo Wakka (un jugador de *blitzball* colega de Tidus), la elegante Lulu (una maga negra con traje de noche que tiene como compañero un mogu), el cachas de Kimahri (un cruce entre león y caballero dragoon que al parecer ejercerá de protector de Yuna), el agerrido Aaron (un espadachín que recuerda a Vincent) y la atractiva Ryukku (una rubia ladrona con trajecitos que quitan el sentido). Todos ellos se unirán a la pareja protagonista en su lucha contra el malvado Sin. Lo peor del caso es la enorme espera que deberemos sufrir los europeos para ponerle las manos encima al juego: aunque en Japón ya se disfrutará a partir del próximo 19 de julio, nosotros nos tendremos que esperar hasta mediados del 2002 para verlo traducido al castellano. ¡Sigh!

**EXÓTICOS ENTORNOS COMPLETAMENTE TRIDIMENSIONALES Y UN REMOZADO SISTEMA DE COMBATE SON LAS PRINCIPALES NOVEDADES DE FINAL FANTASY X**



# LA PS2 VERÁ DOBLE

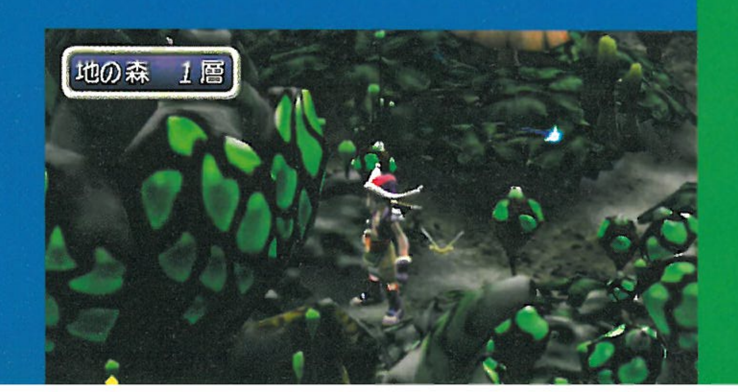
Reflections, compañía creadora de los dos *Driver*, ha comenzado a hacer públicas las primeras imágenes de su primer título para PS2. Y no se trata de *Driver 3*, sino de *Stunt Man*, una curiosa vuelta de tuerca al género de la conducción con un planteamiento bastante original. En *Stunt Man* no somos un policía infiltrado en busca de mafiosos sino un doble cinematográfico que debe ejecutar las acrobacias y escenas más arriesgadas e inverosímiles a bordo de todo tipo de vehículos para que luego el guaperas de turno pase como todo un hacha al volante. El planteamiento del juego nos llevará a tener que cumplir más de 20 misiones divididas en 6 fases distintas (cada una representa una película diferente) desde que empezamos nuestra carrera como un simple extra de films cutres de acción de Hong Kong hasta que nos convertimos en toda una estrella de la profesión participando en superproducciones. El hecho de tener que participar en diferentes películas hará que los escenarios no sean siempre los típicos entornos urbanos de *Driver* y además el parque de vehículos a conducir es de esperar que sea muy variado. Esperamos con impaciencia más noticias sobre este juego que saldrá al mercado presumiblemente a inicios del 2002 y que parece presentar un aspecto técnico realmente sobresaliente.





## UN JUEGO DE *COCOONES*

**Tal vez algún rolero impenitente recuerde el RPG para PSX de Genki *Jade Cocoon: La leyenda de Tamamayu*,** una especie de mezcla entre rol y *pokémonmanía* que llegó a ser traducido al castellano y publicado en nuestro país allá por las navidades de 1999. Pues hace poco se ha anunciado el desarrollo para PS2 de su continuación, que contará con el mismo grupo desarrollador de la primera parte y con la dirección artística de Katsuya Kondo (responsable de los excelentes escenarios y secuencias de vídeo de la primera entrega y de animes como *La Princesa Mononoke*). *Jade Cocoon II* contará más o menos con la misma mecánica que su antecesor (capturar monstruos, fusionarlos y combatir con ellos), pero cambiará el argumento: 100 años después de las aventuras de Levant, el nuevo Maestro de la Crisálida en prácticas Cafu deberá desligarse de una maldición que le obligará a buscar cuatro orbes mágicos. La otra gran novedad del juego es que se desarrollará en un mundo tridimensional con perspectiva isométrica (tipo *Grandia II*) que volverá a contar con el atractivo de los diseños del señor Kondo.

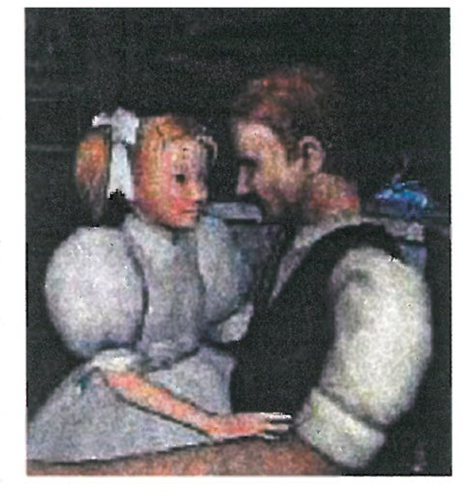






## CRÓNICAS FANTÁSTICAS

**Tras dejar a los americanos sin *FF IV* en su famosa recopilación *Final Fantasy Anthology* (*FF Collection* en Japón) Square USA ha decidido recapacitar y va a obsequiar a los fanáticos yankees** de la saga con un 'regalito' de excepción: *Final Fantasy Chronicles*. Este pack que se publicará el próximo 19 de julio en el país de George Bush Jr. incluirá la versión original para PSX del *Final Fantasy IV* de Super Famicom (es decir, la que disfrutaron los japoneses sin traducciones cutres, modos fáciles de juego ni absurdas censuras) y además contará con un añadido de excepción: la conversión a PlayStation publicada hace dos años en Japón del mítico *Chrono Trigger* (precuela del sublime *Chrono Cross*) que llevó en 1995 a la Super Nintendo a sus más altos límites técnicos y creativos. Ambos juegos serán traducidos al inglés respetando la esencia de los originales y además se incluirán secuencias de vídeo extras para explicar mejor el argumento (en el caso de *Final Fantasy IV*) o relacionar el juego con su continuación (en el caso de *Chrono Trigger*). Dos auténticos clásicos de los RPGs juntos, en un pack que es de suponer que nunca se vea por aquí.



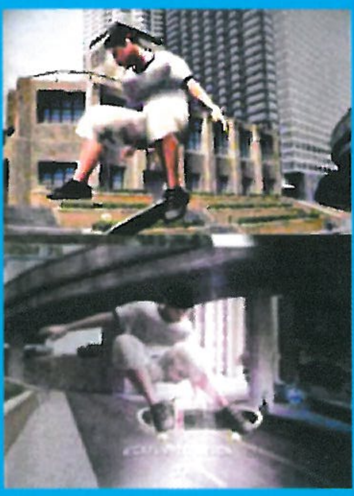
# LA TORRE DEL HORROR

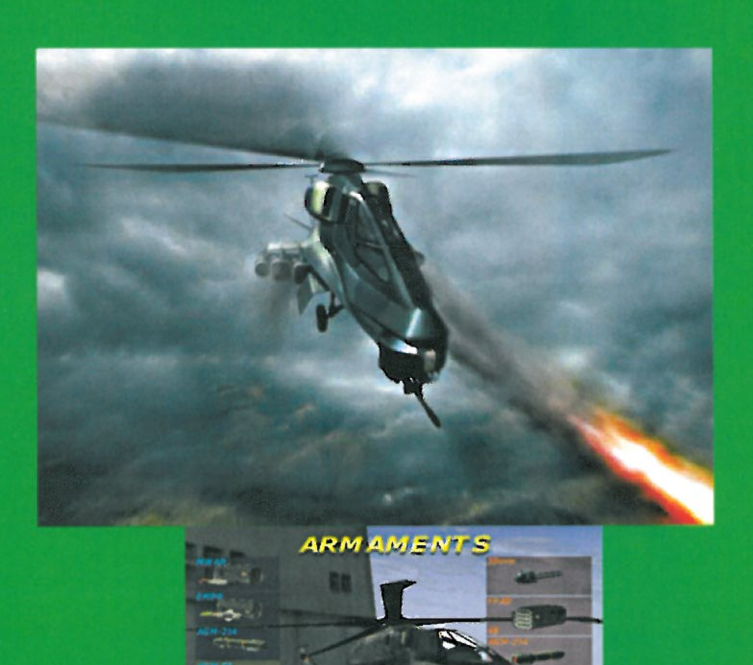
**Como no sólo de *Silent Hill* y *Resident Evil* vive el aficionado al *survival horror*, otra de las sagas más emblemáticas del género,** *Clock Tower*, va a dar también el salto a los 128 bits para suscitar escalofríos de terror al respetable. Aunque en este nuevo *Clock Tower 3* no va a estar presente Human, la compañía desarrolladora de los dos primeros episodios, el equipo reunido para la ocasión tiene todas las papeletas para conseguir un resultado a la altura de la ocasión: Sunsoft en la programación, Flagship (que han intervenido en *RE 2*, *Onimusha* y *Devil May Cry*) en el guión y Kinji Fukasaku (un director de cine de acción japonés de la escuela de Takeshi Kitano) en la dirección del proyecto. Todos ellos bajo la supervisión de Capcom en un título que nos trasladará a la nebulosa Londres de principio de siglo XX donde la jovencita Alysia, hija del dueño de un tétrico hotel, deberá enfrentarse a los ataques de unos espíritus malignos causantes de numerosas pesadillas en la población de la ciudad. ¿Tendrá el maravilloso *Silent Hill 2* un serio rival en este proyecto?

# TONY GRINDEARÁ DE NUEVO EN PS2... Y PS ONE

**Era previsible. Después de los excelentes resultados de ventas del magnífico *Tony Hawk's Pro Skater 2* de PSX,** en Neversoft ya están enfrascados en un nuevo *Tony Hawk's 3* para PS2 que además conocerá también versiones para Xbox, GBA, GBC... ¡e incluso PS One! De momento las únicas imágenes e informaciones (procedentes de la revista americana *EGM*) pertenecen a la versión de PS2, que al parecer es la que está en un desarrollo más avanzado. En este nuevo *Tony Hawk's* no parece que se ampliará mucho la nómina de *skaters* (sólo se ha anunciado uno nuevo, Bam Mageera) pero lo que sí se incrementará notablemente será el número de escenarios (con nuevas pistas en Rhode Island, Canadá y Tokyo) y el realismo de las animaciones. Pero sobre todo, habrá un nivel de detalle e interactividad con los escenarios que superará todo lo visto hasta ahora. Así, nos encontraremos con múltiples peatones y coches en entornos urbanos, accidentes de tráfico, lluvias que harán más resbaladizo el terreno e incluso asistiremos a terremotos en medio de nuestra actuación. Asimismo Neversoft tiene previsto utilizar las futuras capacidades *on-line* de la PS2 para crear competiciones multijugador en la red, en las que los participantes además de vacilar de *grinds*, *ollies* y *noises* puedan chatear entre ellos.



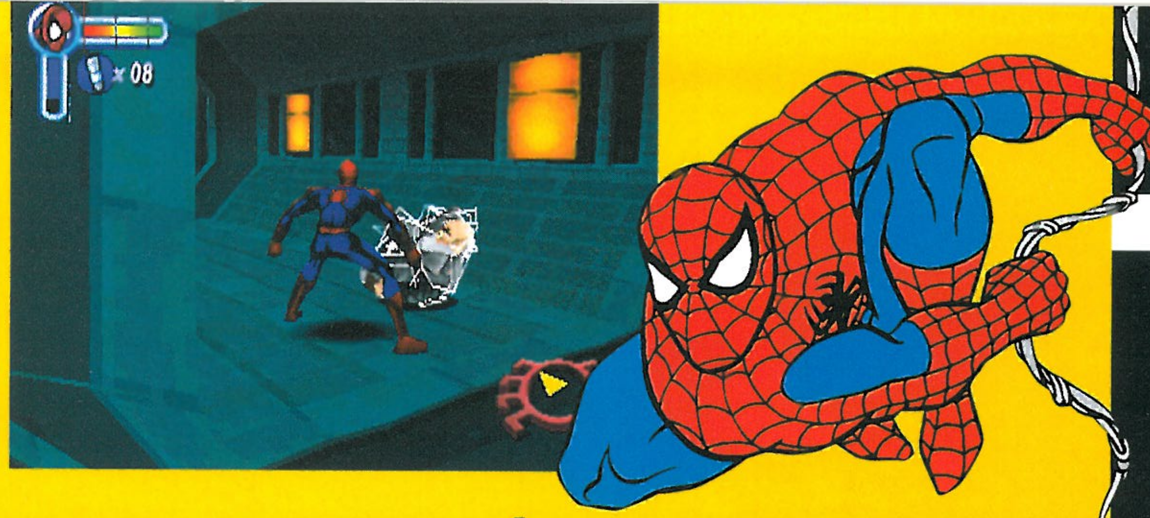





# DÍAS DE TRUENO

**Acompañando al lanzamiento del infausto Mega CD en 1993 Core Design publicó uno de los pocos juegos 'salvables' de la consola de Sega: el shoot'em-up *ThunderHawk*.** La curiosidad del juego, además de su intento de tridimensionalidad mediante la famosa técnica del *scaling*, era que repartíamos metralla a tutiplén a bordo de un helicóptero de combate tipo 'El Trueno Azul'. Dos años después la segunda parte del juego visitó PlayStation y Saturn y este próximo mes de septiembre Core tiene previsto publicar para PS2 la tercera entrega de la saga que llevará el subtítulo *Operation Phoenix*. Parece ser que en su paso a los 128 bits el juego, además de gozar de unos detallados e inmensos entornos tridimensionales, cambiará la acción directa de los viejos títulos por un componente más 'realista' y estratégico pues dispondremos de unidades de infantería terrestre aliadas, efectuaremos maniobras militares, veremos cómo las condiciones climáticas afectan a nuestras misiones y efectuaremos sofisticadas misiones en un modo Campaña.






# LOS VIEJOS SUPERHÉROES NUNCA MUEREN

**Aunque cada vez más la PS One se queda sin lanzamientos dignos de interés, Activision ha decidido hacer una última apuesta por la consola de 32 bits de Sony** y tiene previsto publicar este otoño en Estados Unidos la continuación de dos títulos con superhéroes de la Marvel como protagonistas. Uno de ellos será *X-Men: Mutant Academy 2*, la segunda parte del mediocre beat'em-up de Paradox que esperemos mejore sustancialmente lo visto en su antecesor. El juego incluirá 6 personajes nuevos (entre ellos Pícara, Kaos, Rondador Nocturno y Forja) que se unirán a los 10 de la primera parte, además de 6 escenarios nuevos en los que se dará mayor importancia del combate aéreo y se efectuarán referencias a la película dirigida por Bryan Singer. Pero sin duda el plato fuerte será *SpiderMan 2: Enter Electro*, la secuela del excelente juego de acción de Neversoft que, manteniendo más o menos la misma mecánica que el original, incluirá nuevos malvados y personajes aliados así como nuevos movimientos y gadgets del hombre araña más famoso del Universo. Esperemos que ambos títulos lleguen a nuestro país.

## UN RAYO MÁS

**Un buen día en Ubi Soft decidieron que era hora de mezclar los conceptos *Bomberman*, *Trap Runner* y *Mario Party* y de ahí surgió *Rayman Tribes*,** un título que en teoría debía acompañar el lanzamiento de la PS2 con Rayman (el héroe galo por antonomasia después de Astérix) como protagonista. Al final el proyecto se ha retrasado un poco, ha cambiado de nombre y al parecer estará listo para este mes de noviembre. *Rayman M* es un curioso título multijugador protagonizado por Rayman, su colega Globox y el hada Ly entre otros personajes que propone una serie de combates sin compasión entre hasta cuatro jugadores simultáneos a base de trampas y encerronas con diversos ítems especiales que iremos encontrando desperdigados por ahí. Ambientado en el universo de *Rayman 2: Revolution*, el juego promete una gran libertad de movimientos y la habitual diversión de los títulos que se juegan en pandilla.






## EL E3 YA ESTÁ AQUÍ

**Otro año más la feria más importante de los videojuegos, la Electronic Entertainment Expo de Los Ángeles,** será el punto de reunión mundial desde el 17 al 19 de mayo de las principales compañías de hardware y software. Y como el año pasado, el inimitable Holybear viajará hasta la tierra de Mickey Mouse y Ronald Reagan para intentar recopilar toda la información posible sobre las principales novedades del mundo de los videojuegos sin sufrir ninguna indigestión de hamburguesas dobles. Este año está previsto que el señor Gates y su Xbox y la 'desaparecida' Game Cube de Nintendo se adueñen del evento, pero seguro que en el apartado PS2 asistiremos a presentaciones interesantes. Además de nuevas informaciones o demos jugables de los conocidos *Final Fantasy X*, *Devil May Cry*, *Metal Gear Solid 2*, *Silent Hill 2*, *Ace Combat 4*, *Drakan*, *Wipeout Fusion* o *The Getaway* es de esperar que en el E3 se desvelen los primeros datos sobre nuevos títulos como *Stunt Man*, *Project Y* (el juego ultra-secreto de Naughty Dog), *Xenosaga*, *Wild Arms 3*, *Dinasty Warriors 3*, *Tony Hawk 3*, *Silent Scope 2*, *Time Crisis 2* (nada que ver con *Operación Titán*) u *Onimusha 2*. El mes que viene, busca tu *PlanetStation* para tener cumplida información del evento.

## BREVES

### ALIANZA ENTRE NAMCO, SQUARE Y ENIX

En una decisión realmente sorprendente, tres compañías gigantes niponas del videojuego como Namco, Square y Enix han decidido sellar un acuerdo para participar conjuntamente en el desarrollo de futuros proyectos de software para las plataformas de nueva generación. Las tres empresas han realizado un intercambio de participaciones por el que cada una pasa a controlar un 5 % de las acciones del resto de aliadas.

### *FINAL FANTASY XI*, SÓLO PARA PS2 Y PC

Fuentes oficiales de SquareSoft han desmentido los rumores que hablaban de una posible versión del próximo *Final Fantasy XI* para X-Box. El primer juego *on-line* de la saga aparecerá únicamente en PlayStation 2 y PC, y aprovechará un nuevo navegador de Internet de Square llamado PlayOnline Viewer Navigator mediante el cual se podrá descargar información de la red, mandar e-mails y chatear mientras se juega.

### MÁS RPGS PARA PS2

Además de los esperados *Final Fantasy X* y *Xenosaga*, la PS2 comienza a fortalecer su repertorio de futuros RPGs. Namco ha confirmado una nueva versión de su saga *Tales of...*, Konami ha anunciado la tercera entrega de la serie *Suikoden* y la propia Sony ha desvelado que habrá un *Wild Arms 3* en 128 bits que parece que presentará cuatro protagonistas en lugar de los tres habituales y mostrará un look más adulto.

### *DRAGON QUEST VII* HABLARÁ INGLÉS

Después de convertirse en el juego de PlayStation más vendido de la historia en Japón, *Dragon Quest VII* cruzará el charco y se publicará en EEUU con una completa traducción al inglés de sus más de 1.700 páginas de texto. El juego se titulará en su versión americana *Dragon Warrior VII* y será el quinto título de la saga en salir fuera de Japón tras el lejano *Dragon Warrior IV* para Super Nintendo de 1992.

## LA INDREMA LS 600, CANCELADA



Hace un tiempo os hablamos de un proyecto de consola de una compañía americana desconocida en el mundo de los videojuegos, Indrema, que en teoría debería de haber visto la luz este verano. Pero lamentablemente la nueva plataforma no ha llegado a buen puerto y su lanzamiento ha acabado siendo abortado. La razón fundamental de esta cancelación es la falta de respaldo de la plataforma por empresas inversoras y desarrolladores de software, lo que ha hecho que la consola se haya quedado sin fondos y sin juegos. La gran apuesta de la Indrema LS 600 era su sistema operativo Linux, mucho más abierto e independiente que el Windows y que permite a cualquier persona crearse sus propios programas, aplicaciones y juegos sin grandes cargas económicas ni de concesiones de licencias. Pero las grandes compañías no han acabado de confiar en la innovadora propuesta y el proyecto se ha ido a pique. Lástima.

## LA GAME CUBE SE RETRASA



¿Recordáis los continuos retrasos que sufrió la Nintendo 64 que propiciaron un retraso en Europa de casi dos años respecto a su fecha inicial de lanzamiento? Pues para no romper la tradición, la consola de 128 bits de Nintendo, la pequeña Game Cube, tampoco va a estar en el mercado el día que se había anunciado. En teoría la Game Cube debería estar en las tiendas niponas el 14 de julio pero finalmente hasta septiembre no saldrá al mercado. En Estados Unidos el lanzamiento se retrasará un mes, de octubre a noviembre, y en Europa puede ser que hasta marzo del 2002 no se pueda comprar. Gracias al habitual secretismo de los padres de Mario, no hay una razón clara de este retraso aunque se especula que sea debido a problemas de producción. Es de esperar que tras la 'espantada' del Tokyo Game Show la Game Cube haga acto de presencia en el E3, donde se rumorea que se sabrá el precio definitivo y los juegos de lanzamiento (se cree que serán ocho incluyendo cuatro o cinco de Nintendo y alguno de Capcom, Namco o Konami) y se hará oficial el apoyo de Sega a la consola con sus grupos Amusement Vision y Sonic Team. Incluso se habla de un posible proyecto conjunto entre el equipo encabezado por Yuji Naka y los chicos del mismísimo Shigeru Miyamoto. Esperemos salir de dudas de después de la feria americana.

## *POKÉMON*, CONDENADO POR EL ISLAM

El fenómeno *Pokémon*, además de llenar de dólares los bolsillos de los señores de Nintendo, también tiene sus implicaciones religiosas. Recientemente las autoridades islámicas de Arabia Saudí, uno de los pocos países que aún no había caído bajo el influjo de Pikachu y compañía, han emitido una *fatwa* o edicto religioso en el que se condenan los juegos de los famosos monstruitos de Nintendo y se prohíbe su distribución y disfrute en el país de los jeques multimillonarios y el petróleo a granel. Al parecer las razones de tal prohibición son varias: el carácter 'transformista' de los muñecos (eso de cambiar, aunque sea de forma, no debe de estar muy bien visto por los imanes), las 'apuestas' (no permitidas por Mahoma y el Islam) que se entablan antes de cada batalla para ganar el pokémon contrincante e incluso el carácter 'judío' (¿?) de las mascotas debido a su forma similar a la estrella de David (????). Sobran más comentarios.

## *CONKER'S BAD FUR DAY* NO SE VERÁ EN ESPAÑA




¡'Excelente' noticia para los usuarios españoles de una Nintendo 64! Teniendo en cuenta que cada vez es más difícil encontrar un nuevo juego para la consola de Nintendo, una de las últimas grandes obras de Rare para la desdichada plataforma, el divertido *Conker's Bad Fur Day*, no va acabar siendo distribuido en nuestro país. La razón oficial es el alto precio del cartucho (sobre las 14.000 pesetas, es decir, poco más que *Legend of Zelda: Majora's Mask* o *Pokémon Stadium*) pero mucho nos tememos que, al ser el juego considerado 'sólo para adultos', la habitual mojigatería e infantilismo de la 64 bits de Nintendo algo habrá tenido que ver. Lo cierto es que, según las opiniones de los americanos que han disfrutado del juego, *Conker's* es una excelente conjunción de plataformas y aventura con ingeniosos puzzles y un tono humorístico-irreverente lleno de numerosos chistes escatológicos, lenguaje barriobajero, borracheras, vomitonas, alusiones sexuales más o menos explícitas, meadas como arma ofensiva e incluso demoliciones del logo de Nintendo sierra mecánica en ristre. Pero por lo visto los poseederos españoles de una Nintendo 64 no están preparados para esto. ¡Pobres nintenderos!

## A BILL GATES LE GUSTA *THE MATRIX*




Tras la tibia acogida de la todopoderosa X-Box entre sus potenciales usuarios nipones en el pasado Tokyo Game Show, Bill Gates no se lo ha pensado dos veces y ha decidido realizar algunos de sus famosos movimientos de chequera para impresionar al respetable. Tecmo ha jurado y perjurado que el espectacular *Dead or Alive 3* sólo se publicará en X-Box (después de lo visto con el *DOA 2* 'sólo' para Dreamcast, cualquier duda está justificada), nada menos que Bruce Lee prestará su careto y licencia al futuro Project-K de Dream Publishing y lo más espectacular: el esperado juego sobre *The Matrix* desarrollado por Shiny Entertainment será exclusivo de Xbox. Al menos durante seis meses, que es el plazo firmado entre Interplay y Microsoft durante el cual no habrá ninguna versión del juego para otra plataforma. Además el título de X-Box será el único que podrá incluir las voces originales, personajes y diálogos, extras, la banda sonora del film y secuencias de vídeo directamente sacadas de la película. ¿El precio? Un préstamo de Microsoft de cinco millones de dólares (sobre los 1.000 millones de pesetas) a devolver por Interplay en junio del 2003 a cambio de una reducción de los royalties a pagar por la producción de juegos de Xbox. Pura 'ingeniería financiera'.

# SONY LANZA *GT3* A 300 POR HORA

El pasado sábado 28 de Abril salió a la venta en Japón la esperadísima tercera entrega de *Gran Turismo*. Y como viene siendo costumbre se formaron ante las tiendas las típicas e interminables colas de japoneses ansiosos de dar volantazos en 128 bits.

La aparición de *Gran Turismo 3 A-Spec* colapsó por completo todas las calles del famoso barrio electrónico de Akihabara. Las tiendas más famosas de este emblemático distrito de Tokyo no daban abasto para satisfacer la demanda del público. Además, ese mismo día comercios como Laox, Sofmap, Messe-Sanoh o Yamagiwa-Soft pusieron a la venta un volante especial para jugar a *GT3* llamado *GT-Force* de Logitech (que muy posiblemente llegue a nuestro país junto con el juego) al precio de 9.800 yenes, aproximadamente unas 15.000 pesetas al cambio.

Por su parte, tal y como se esperaba, Sony celebró por todo lo alto la aparición de su nueva obra maestra en el llamado Game Festival, una fiesta que desde las 11 de la mañana y hasta las siete de la tarde del día 28 aglutinó a toda suerte de jugones en la famosa plaza Akihabara Square. Los afortunados asistentes tuvieron el privilegio de probar de forma gratuita las excelencias del nuevo simulador.

En definitiva, después del gran éxito de crítica y público (¡toma topicazo!) esperamos con impaciencia el lanzamiento de este futuro *best-seller* en España acompañado del volante especial (¡lo exigimos!) para poder disfrutarlo al 100%, como los privilegiados nipones.

















# HORNADA DE RPGS PARA PLAYSTATION 2

A partir de este verano aparecerán en Japón numerosos RPGs para PS2, que buena falta le hacen a esta consola. El pistoletazo de salida lo dará la aparición del esperado *Final Fantasy X* (previsto para el 19 de Julio). Le seguirán con toda seguridad dos secuelas: la de *Jade Cocoon*, que actualmente se encuentra a un 40% de su desarrollo total, y la de *Atelier Marie*, llamada *Alchemist Atelier Lilie* (cuyos responsables, Gust Entertainment, se caracterizan por mezclar magistralmente el rol y los simulation games). Por su parte Carrer Soft, creadores de la prestigiosa serie Langrisser, publicará el Strategy-RPG *CrowLanser II* de nuevo bajo licencia de Atlus. Y por último, la todopoderosa Enix, no conforme con el reciente exitazo de *Dragon Quest* VII, prepara la salida al mercado de *Endoneshia*, un extrañísimo y atípico juego de rol para los 128 bits de Sony.

# BANPRESTO, A POR TODAS

Esta veterana compañía tiene preparados dos lanzamientos muy esperados en Japón. El primero de ellos es la versión para los 32 bits de Sony del famosísimo manga *Galaxy Express 999*, un juego de acción en 3D con pinceladas de simulation-game (al estilo de *Tokimeki Memorial*) que saldrá a la venta el próximo 28 de junio. Y en segundo lugar tenemos la continuación de *Summon Night*, un juego de rol y estrategia de estética manga que sorprendió a propios y extraños hace algo más de un año.






# VENTAS DE PLAYSTATION2

La bestia negra de Sony goza de una muy buena salud, por lo menos en lo que a nivel de ventas mundiales se refiere. Sony ha conseguido 'colocar' un total de 10.040.000 unidades a lo largo del primer año de vida de la consola (desde el 4 de marzo de 2000 hasta el 23 de Marzo de 2001). En Japón se han vendido un total de 4.650.000 máquinas, en EEUU 2.760.000 y en Europa 2.630.000.

# RÁNKINGS

## LOS MAS VENDIDOS JAPÓN, ABRIL 2001

(según Famitsu PS2)

1-ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE (PS2)= 102.045 (unidades vendidas esta semana)/102.045 (unidades vendidas en total).
2-SUPER ROBOT TAISEN ALPHA GAIDEN (PSOne)= 85.498/462.735
3-FROM TV ANIMATION ONE PIECE GRAND BATTLE! (PSOne)= 58.869/197.416
4-KESSEN II (PS2)= 41.501/146.570
5-WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5 (PS2)= 37.115/342.438
6-BIO-HAZARD CODE VERONICA COMPLETE (PS2)= 33.382/261.000
7-TRUE LOVE STORY 3 (PS2)= 26.913/26.913
8-PANDORA MAX SERIES VOL.6 ONI (PS2)= 21.804/73.240
9-MONSTER FARM (PS2)= 13.342/99.831
10-SHUTOKOU CAR BATTLE ZERO (PS2)= 12.126/118.304

## LOS 5 FAVORITOS DEL PÚBLICO JAPONÉS

(según Famitsu PS2)

1-DRAGON QUEST VII (PSOne-Enix)
2-FINAL FANTASY IX (PSOne-Square)
3-ONIMUSHA (PS2-Capcom)
4-SUPER ROBOT TAISEN ALPHA GAIDEN (PSOne-Banpresto)
5-TALES OF ETERNIA (PSOne-Namco)



# MAGIA Y ESTRATEGIA PARA PSONE

El 24 de mayo es la fecha elegida para que salga a la venta en tierras japonesas el esperadísimo *Tearing Saga* programado por Tirnanog (grupo formado por el creador de la saga *Fire Emblem* de Nintendo) y producido por Enterbrain. Teniendo en cuenta la dilatada experiencia de los chicos de Tirnanog y la clara inspiración que tiene este prometedor Strategy-RPG en los clásicos de Super Nintendo podemos asegurar que contendrá horas y horas de la más trepidante estrategia consolera para las ya agonizantes PS One.

# PARA PARA PARADISE

## PARA... ¿PARA QUÉ?

**¡ESTO PROMETE!**
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
LANZAMIENTO **¿PARA PARA PARA CUANDO?**

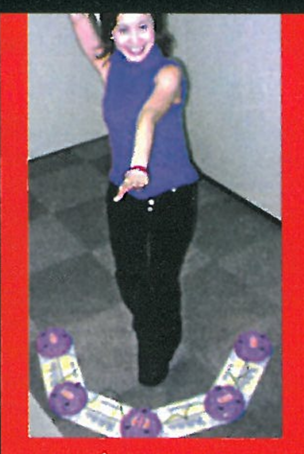
La última locura en lo que a simuladores de baile se refiere, como no podía ser de otra manera, sólo podía desarrollarla la compañía responsable de los divertidos *Dance Dance Revolution:* Konami. En esta ocasión, para desarrollar *Para Para Paradise* los desarrolladores se han basado en las alocadas fiestas Para Para, unos delirantes espectáculos nipones en los que el público repite los movimientos que se marca una bailarina desde una tarima (pausa para reflexionar acerca de la rareza intrínseca de los orientales. Continuemos). Concretamente, el juego muestra las evoluciones de las chicas que se menean en la prestigiosa discoteca Velfarre, situada en el barrio Roppongi de Tokyo. Como viene siendo habitual en los bemanis (títulos musicales de Konami) Para Para Paradise cuenta con unas canciones pegadizas y una jugabilidad a prueba de bombas, jugabilidad que alcanza cotas de escándalo si jugamos con el controlador especial Para Para.

LAS ALOCADAS FIESTAS PARA PARA SON UNOS DELIRANTES ESPECTÁCULOS NIPONES EN LOS QUE EL PÚBLICO REPITE LOS MOVIMIENTOS QUE SE MARCA UNA BAILARINA DESDE UNA TARIMA

### MODOS MODOSITOS

¡Hay modos de juego para dar, tomar y bailar! Cada uno de ellos cuenta con opciones para la medir la velocidad de las canciones, pudiendo elegir entre ParaPara, Normal, Hard o Expert. Asimismo cabe destacar la opción Movie, que sirve para ver los distintos bailes ejecutados por chicas de muy buen ver, y de esta manera poder aprendernos los movimientos de memoria y vacilar ante los amigos en el modo Arcade. Aunque os aseguramos que, viendo a las chicas en movimiento, lo realmente difícil es fijarse en los movimientos...

Con el verano ya casi encima, época en que empieza la temporada de fiestas locas, sería muy de agradecer que Konami se dignase a traer Para Para Paradise a España, un juego que, sin duda alguna, no pasaría desapercibido.



### ¡QUÉ *PARA PARA-NOIA* DE CONTROLADOR!

**Es casi imprescindible jugar a *Para Para Paradise* con el controlador especial que lo acompaña. Éste consta de cinco sensores que se colocan en el suelo en forma de media luna delante del jugador. Entonces tendremos que efectuar los mismos movimientos que realizan las mozas niponas que bailan al ritmo de Velfarre 2000 de Bazooka Girls, My Sweet Banana de Go Go Girls y muchísimas otras canciones Para Para muy famosas en Japón.**








SHOPING COMPUTER GAMES S.L.
UNIPERSONAL



## DREAMCAST




PAD IDEAL PARA JUEGOS DE LUCHA CON VIBRACION
PRECIO: 5.900 PTS

CABLE RGB + SALIDA AUDIO
PRECIO 2.000 PTS

CABLE SVHS DE DC
MEJORA TU CALIDAD DE IMAGEN DE TU DC
PRECIO 2.990 PTS



PISTOLA OFICIAL DE SEGA
PRECIO 6.000 PTS

MODEM DE DC
PRECIO 4.990 PTS



FUENTE DE ALIMENTACION INTERNA DE 220V PARA DC JAPONESA
PRECIO 4.990 PTS

CABLE VGA
PRECIO 4.000 PTS



VGA BOX
CONECTA TU DC A TU PC
PRECIO 6.000 PTS



ArcaDe Stick
PRECIO 7.990 PTS




NOVEDAD GAME BOY ADVANCE

## JUEGOS DISPONIBLES

F-ZERO 2

Battle Network Rockman EXE

CASTLEVANIA

GOEMON

J. League Pocket

Tweety and Jewels of Magic

Silent Hill Play Novel

Mario Advance

ESTO Y MUCHO MAS
LO ENCONTRARAS EN
SHOPING COMPUTER GAMES S.L.
VENTA DE JUEGOS DE IMPORTACION DE PSX2 Y DC
TENEMOS LAS ULTIMAS NOVEDADES EN JUEGOS Y ACCESORIOS
INTERESADOS LLAMAR.ENVIOS A TODA ESPAÑA POR SEUR 24H
ATENCION NUEVO NUMERO DE TELEFONO

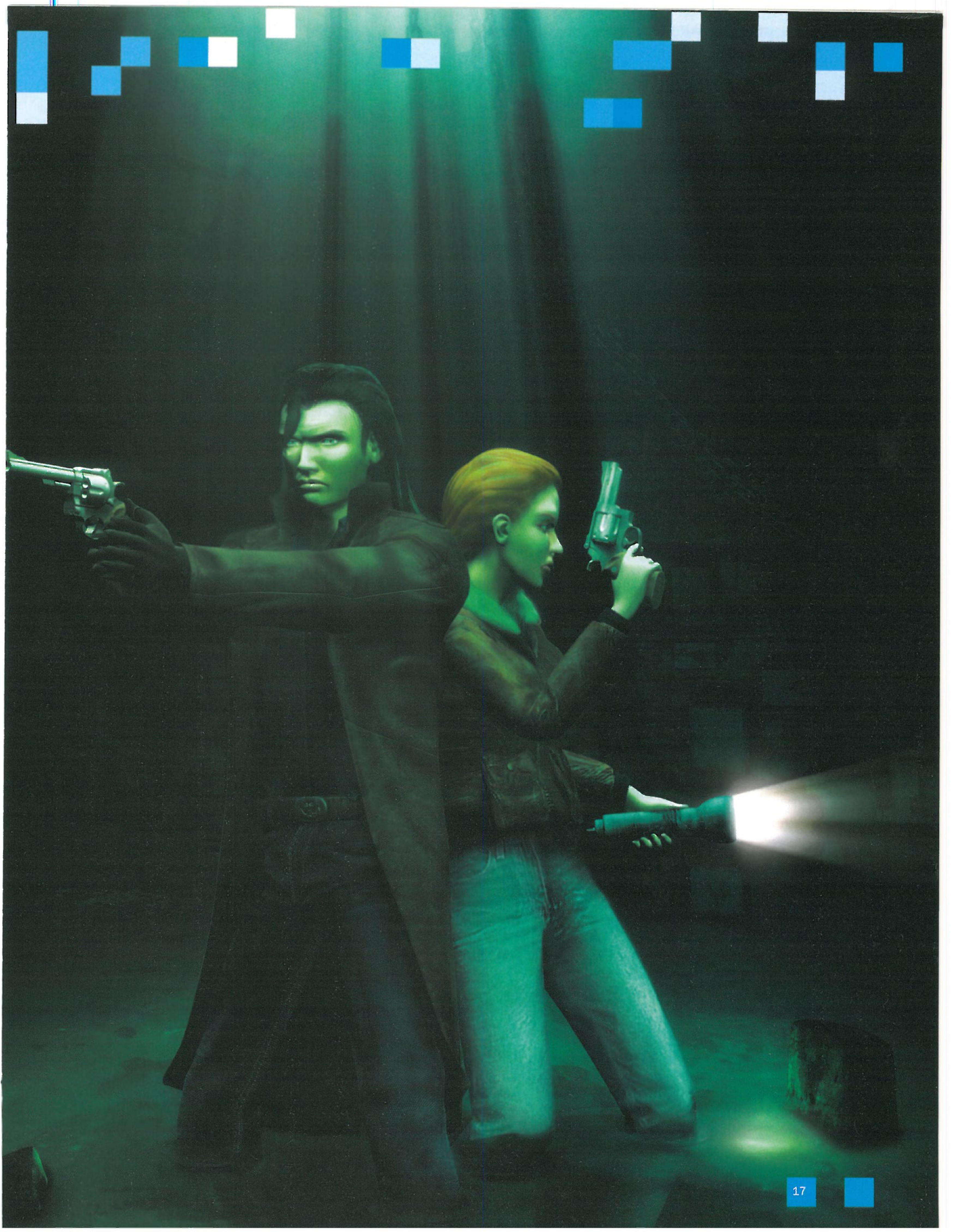
PASEO PUJADAS Nº27
C.P (08018)
BARCELONA
TEL/FAX:933004357

# ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE

## TEN A MANO UNOS PANTALONES MARRONES

**¡ESTO PROMETE!**
PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **DARKWORKS**
EDITOR **INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
LANZAMIENTO **VERANO**

Aunque puede que Capcom acaparara el protagonismo con su célebre serie *Resident Evil*, se puede decir que fue Infogrames quien (allá en el 92) fundó el popular género del *survival horror* con el rompedor *Alone In The Dark*. Ahora, la prolífica compañía francesa está dando los últimos retoques al cuarto juego de la saga: *Alone In The Dark: The New Nightmare*. Esta nueva entrega se centra (una vez más) en la cruzada del duro detective privado Edward Carnby. Con la ayuda de la astuta profesora universitaria Aline Cedrac, Carnby debe desvelar los impíos secretos



se ocultan en los confines de una mansión encantada, para más inri situada en un lugar conocido como 'Isla Tenebrosa' (toma, claro: la llegan a llamar 'Isla del Buen Rollito' y se cargan el juego antes de empezar).



## LA ISLA DEL DOCTOR MORTON

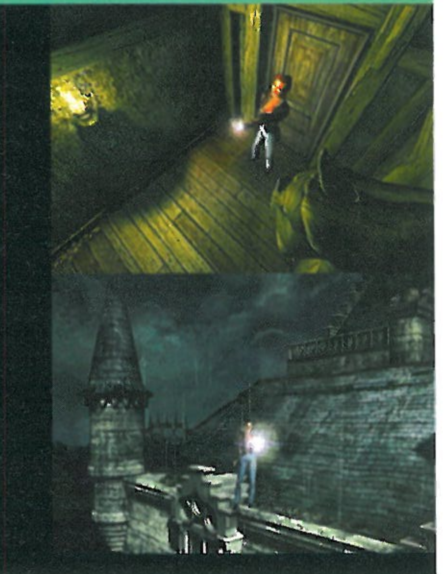
Tras haber quedado separados por un accidente de avión camino de la mencionada isla, el dúo debe reunirse y averiguar qué ha ocurrido con el enigmático profesor Obed Morton, quien al parecer ha propiciado que la maldad campe a sus anchas por la zona. Podremos elegir entre los dos personajes centrales; la aventura de Miss Cedrac hace mayor hincapié en la resolución de puzzles, en contraposición a las peripecias más orientadas a la acción del señor Carnby. Y bueno, dejémonos ya de rodeos. Si habéis jugado a algún *survival horror,* ya sabéis a qué ateneros, es decir, una mezcla de tiros y exploración con el añadido de su buena pizca de resolución de puzzles. Sin embargo, aunque el juego



EL NUEVO ALONE IN THE DARK ES UNA MEZCLA DE TIROS Y EXPLORACIÓN CON EL AÑADIDO DE SU BUENA PIZCA DE RESOLUCIÓN DE PUZZLES

## UN RAYO DE LUZ

**Entre los aspectos más impresionantes de *Alone In The Dark: The New Nightmare* se hallan los efectos de iluminación empleados a lo largo del juego, que son... brillantes (jamás nos habríamos perdonado no hacer esta gracieta). Tanto Edward como Aline llevan linternas que deben usar para iluminar algunos entornos que de otro modo permanecerían sumidos en la oscuridad y que no hay más remedio que recorrer en el transcurso de la misión. Los desarrolladores han logrado exprimir al máximo la potencia de la tecnología de 32 bits, y el efecto que se produce al dirigir la linterna por cada escenario nos dejará boquiabiertos. Y lo mejor es que resulta vital para la jugabilidad, ya que ciertos objetos sólo se pueden ver cuando los alumbra el haz de la linterna.**



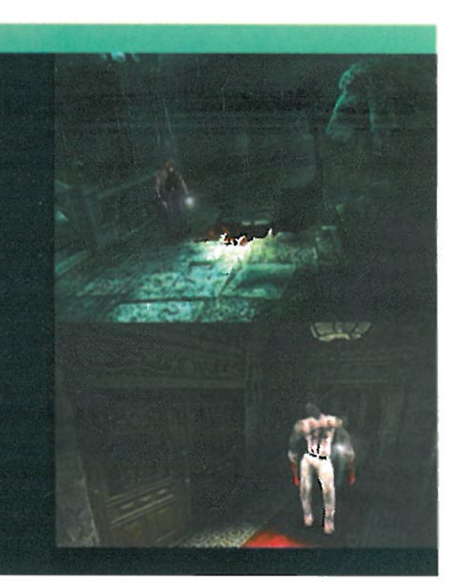


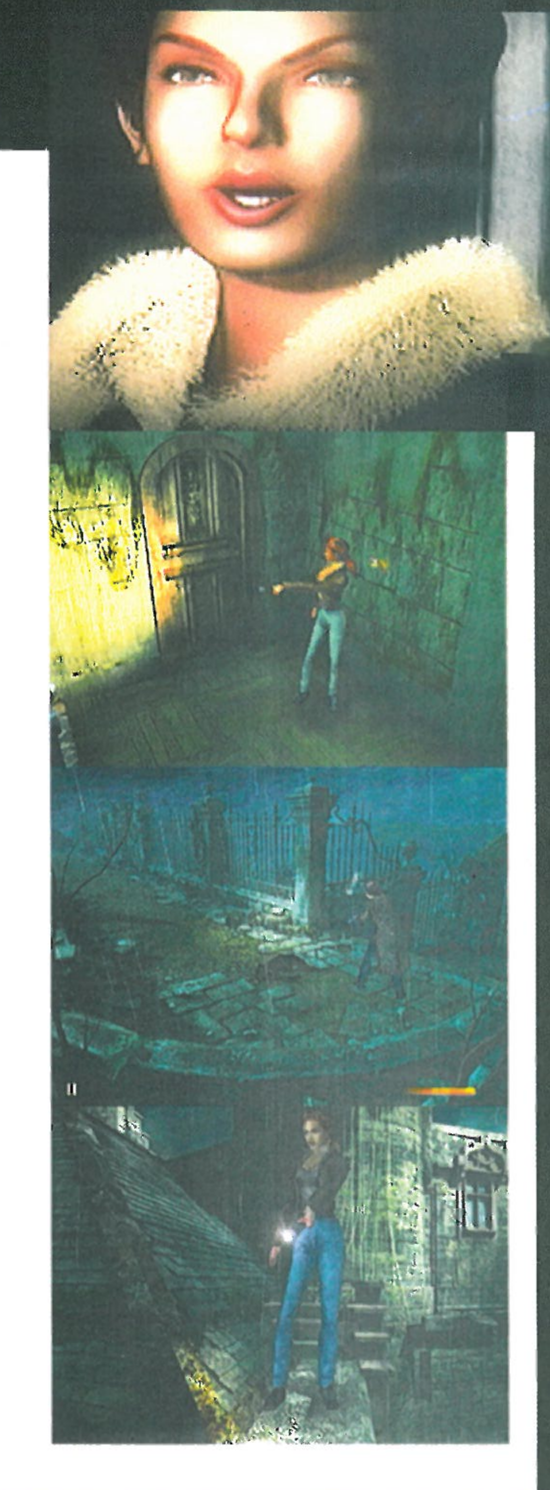
**La casa de *Alone In The Dark* parece la de *Gran Hermano*: está llena de 'pájaros' de cuidado.**



## NO ESTÁS SOLO

**Pese a lo que pueda implicar el título del juego ('Solo en la oscuridad'), no estaremos en absoluto solos en nuestra aventura. Elijamos el personaje que elijamos, no tardaremos en hacer frente a una grotesca selección de criaturas no-muertas y abominaciones atroces. Al principio estos adversarios son bastante mansotes (unos cuantos cancerberos y cosas así), pero conforme vayamos progresando hacia posteriores fases del juego nos veremos luchando con algunas de las creaciones más dementes y macabras que el hombre (o la mujer) haya visto jamás. Sólo tenéis que imaginaros al feo de los hermanos Calatrava recién levantado y con el pelo revuelto, y no iréis muy desencaminados...**





## A MÍ ME DABAN DOS

**Sonará a tópico, pero esta última entrega de *Alone In The Dark* ofrece en efecto dos juegos en uno. Si seleccionamos a Edward, al principio nos encontraremos frente a la fantasmagórica mansión buscando una forma de entrar. Por otro lado, si comenzamos la partida con Aline daremos con nuestros huesos casi de inmediato en la casa de los horrores. Como suele ocurrir, las historias de ambos personajes confluirán en determinadas ocasiones a lo largo del juego.**



ALINE CEDRAC.
27 years old.

Enthnology Professor.
at the Boston
University.

Special quote :
Father unknown.

Select a character

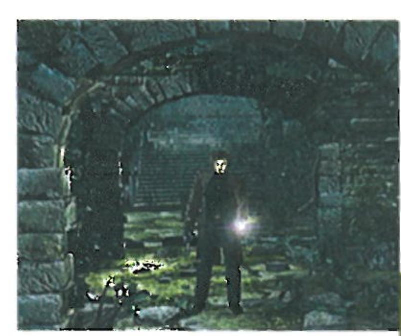
EDWARD CARNBY
33 Years old.

Profession :
Private Eye.

Special quote :
Owns a double barrel gun.

Select a character

AUNQUE EL JUEGO NO PRESENTA NADA NUEVO EN CUANTO A CONCEPCIÓN, OS ASEGURAMOS QUE EL APARTADO GRÁFICO LEVANTARÁ PASIONES



no presenta nada nuevo en cuanto a concepción, os aseguramos que el apartado gráfico levantará pasiones. Unos fondos de excelente factura junto al asombroso efecto de la linterna, otorgan al juego un auténtico aire de suspense. Los desarrolladores de Darkworks aún lo están puliendo, pero por lo que hemos visto hasta ahora podría convertirse en un punto de referencia en su género. Permaneced atentos al análisis completo que os ofreceremos en un par de meses, y no tengáis pesadillas mientras tanto.

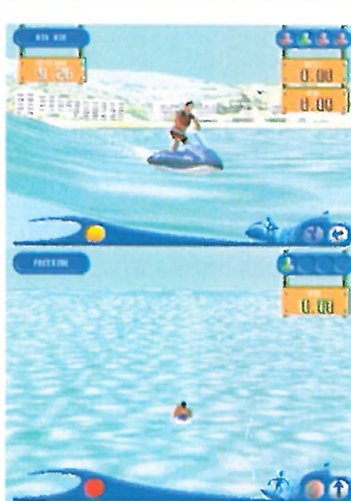


# CALIFORNIA WATERSPORTS ¡NO HAGAN OLAS!

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **THEYER GFX**
EDITOR **MIDAS**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
PRECIO **¡YA!**

Aun a riesgo de parecer un planteamiento inmovilista, podemos asegurar y aseguramos que los simuladores (pseudo-)deportivos basados en especialidades poco habituales (ya sabéis, paracaidismo, bolos, dardos) suelen deparar tostonazos de los que hacen época. Y es que todavía estamos esperando ese juego que recoja el testigo que el clásico *California Games* dejó abandonado en los 8 bits en lo que a juegos de múltiples pruebas veraniegas se refiere. ¿Será *California Watersports* la excepción a la regla? Por lo menos, se llama de manera parecida al clásico con el que antaño nos rompimos (virtualmente) toda clase de huesos y nos remojamos hasta el píloro. ¿Y el resto? Pues bien, de momento, la versión previa que recibimos en la Redacción no invita precisamente al optimismo. La idea de embutirse un traje *Meyba* rojo en plan David '*Vigilanto Playero*' Hasselhoff y buscar la ola buena que catapulte la tabla de surf o la ráfaga de viento que empuje nuestro windsurf parece interesante. Más aún si tenemos en cuenta que el juego no sólo nos permite surcar las olas a bordo de una tabla, sino que también tendremos la oportunidad de 'cabalgar' motos de agua o tablas de windsurfing. Ahora bien, la idea puede convertirse en una pesadilla si el mar parece una suma de gotas cuadradas, los personajes no se sabe si son pequeños o están lejos y para colmo la mecánica del juego destila un monótono sopor propio de un desayuno resacoso de *Gran Hermano*. Da igual que cambiemos la moto acuática por la tabla o por la vela: todas las pruebas repetirán idéntico funcionamiento, y, o cambia radicalmente la cosa, o el juego hará aguas (jojojo ¿lo pilláis? Vale, vale, ya nos callamos) por todas partes.





# ROLAND GARROS 2001 ¿ESTO ES TENIS?

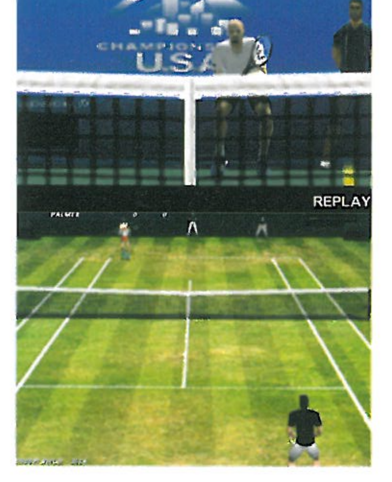
PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **CARAPACE**
EDITOR **CRYO**
DISTRIBUIDOR **CRYO**
PRECIO **INMINENTE**

La serie *All Star Tennis* es, pese a sus importantes lagunas, de lo más digno que pueden disfrutar los aficionados al tenis en PSOne, acostumbrados a sufrir más que un hincha barcelonista escuchando la sintonía de la Champions League. Puestos a recordar grandes ases de la raqueta videojueguil, también cabe recordar el divertido título de Namco publicado en nuestro país (hábilmente) con el nombre de *Anna Kounikova Smash Court Tennis*. Pues bien, el deporte raquetil contará en breve con un nuevo representante en 32 bits, ya que Carapace está ultimando *Roland Garros 2001*. La compañía está más que dispuesta a volver a conseguir el éxito que ha cosechado en la versión para ordenadores compatibles, tarea harto difícil si no soluciona los graves problemas detectados en la versión previa con la que hemos podido pelotear. Y es que a estas alturas de la vida (cada vez más 'de la muerte', teniendo en cuenta el tiempo que le queda) de la PS One nos preocupa enormemente ver tenistas irrealmente angulosos deambulando perezosamente por la pista y obstinados en intentar golpes de cara a la galería: a la que van un poco forzados nos colocan como si tal cosa un golpe de espaldas por debajo de las piernas (y en cambio, conectar un *drive* sencillito puede convertirse en toda una odisea). La ausencia de licencia oficial tampoco ayuda precisamente a crear algo de verosimilitud en este título, y los desarrolladores tienen un largo trabajo por delante porque, diferencias de hardware al margen, al comparar *Roland Garros 2001* con el *Virtua Tennis* de Dreamcast (referente obligado en el mundo consolero) el título de Cryo pierde muchísimos enteros. Si no se remedia pronto, la compañía francesa sufrirá un serio *revés* con este lanzamiento deportivo.









# ¿QUIERES RECIBIR LA PLANET EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

# ¡SUSCRÍ-BETE!

ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO
¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10!
Y, **DE REGALO ¡UN MANDO PARA TU PLAYSTATION!**
INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 654 40 61

**NO TE ARRIESGUES A QUEDARTE SIN TU PLANETSTATION. RECÍBELA CADA MES EN TU CASA CON LAS PROMOCIONES Y REGALOS CORRESPONDIENTES, A UN PRECIO REDUCIDO Y CON UN MANDO DE REGALO. SÓLO TIENES QUE RELLENAR Y MANDAR EL CUPÓN.**
**1 AÑO DE PLANETSTATION + CONTROLADOR - 15% DESCUENTO (SOBRE EL PRECIO DE PORTADA) = ¡4.950 PESETAS!**

## CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número ........ (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + 1.500 en gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre:
Apellidos:
Dirección: Nº: Piso:
Código postal: Población:
Provincia:
Teléfono:

FORMA DE PAGO

- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: Caducidad:

Firma:

DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:
Calle
Nº Código postal
Población
Provincia

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐
(Nº Entidad) (Nº Oficina) (D.C.) (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular:

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

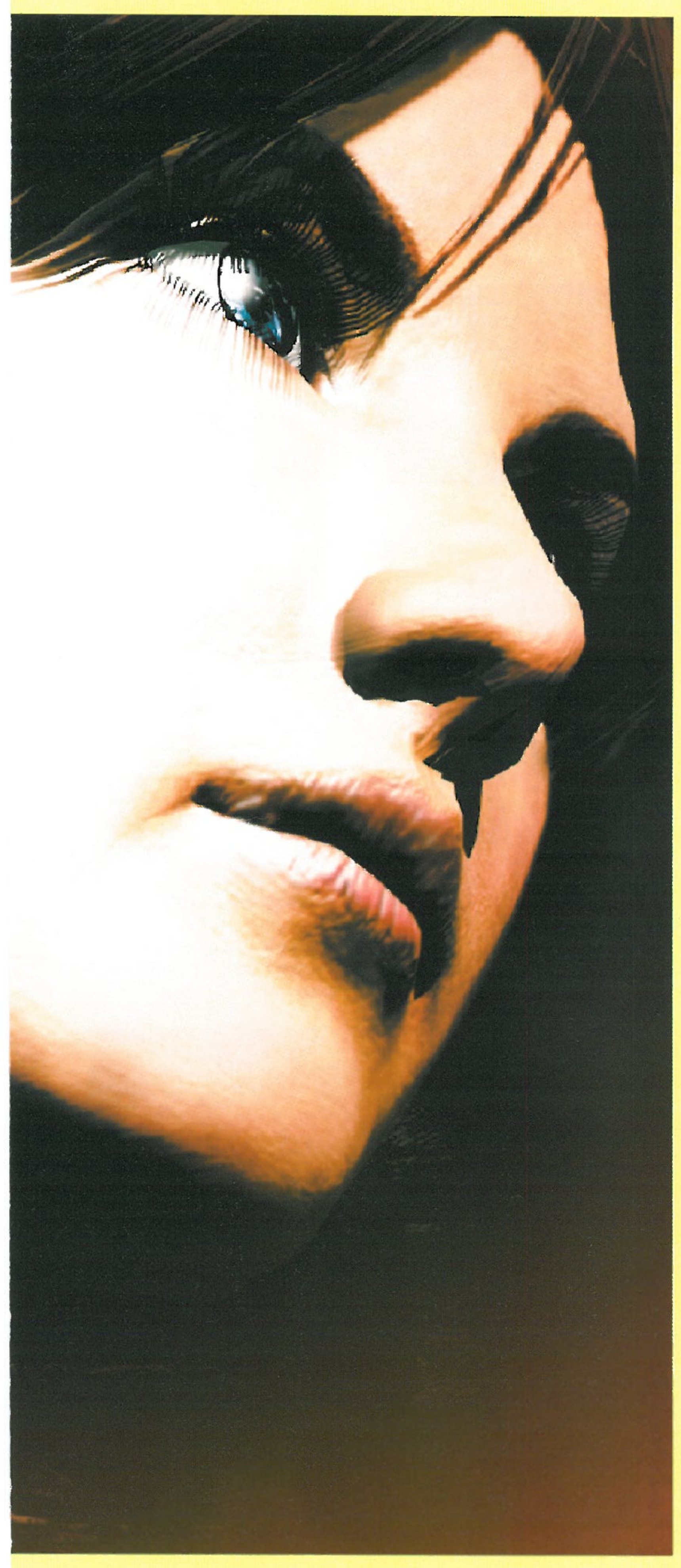
Firma del titular:

, a de de 2001
(Población) (día) (mes)

Enviar este cupón a: Comercial Atheneum Suscripción *PLANETSTATION*
c/ Joventut, 19 - 08830 Sant Boi de Llobregat

*AVISO AL PRECIO FINAL DE SUBSCRIPCIÓN SE DEBE AÑADIR 1500 PTAS DE GASTOS DE ENVIO.
Editorial Aurum garantiza el envío del REGALO SEGURO que corresponde a la promoción vigente en el momento de recibir el cupón de suscripción, pero no puede garantizar el plazo en que será recibido por el lector, ya que esta gestión no depende únicamente de Editorial Aurum y es posible que sufra retrasos ajenos a la empresa. AVISO: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de que aparezca en el kiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a hacer lo posible por minimizarlos. NOTA: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61). NOTA: SE ADMITEN FOTOCOPIAS DEL CUPÓN.





# RESIDENT EVIL

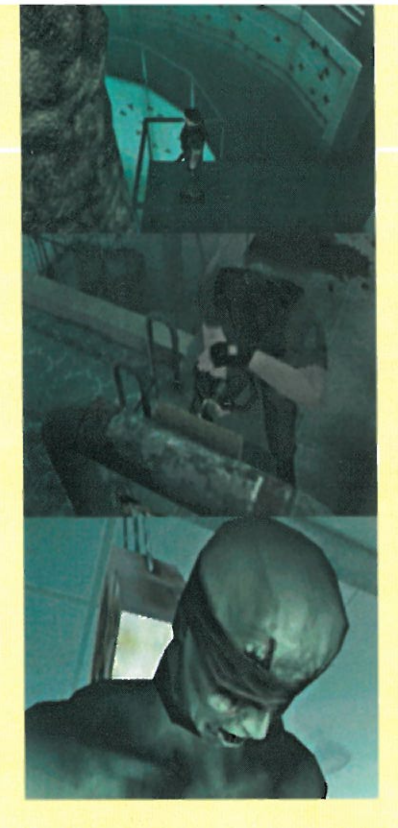
## CODE: VERONICA COMPLETE

### ZOMBIS DE SEGUNDA MANO

**¡ESTO PROMETE!**
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **POR DETERMINAR**
LANZAMIENTO **¿OTOÑO?**

Definitivamente Capcom parece no estar por la labor de sacar un juego realmente nuevo de *Resident Evil* a corto plazo. Pero los usuarios de PS2 al menos podrán entretener tan larga espera con la conversión del fantástico *Code: Veronica* que iluminó el pasado año los circuitos de la (por entonces) prometedora consola Dreamcast de Sega. Por si alguien no conoce las virtudes del juego original hay que aclarar que este título aportó una nueva dimensión a la saga gracias a unos trabajados escenarios poligonales que permitían a las cámaras moverse un poco para seguir la acción y a unas excelentes animaciones faciales que proporcionan una emotividad inaudita a los personajes.

A estas alturas ya nadie duda de la gran calidad que atesora *Resident Evil Code: Veronica*, pero quien se espere grandes mejoras en la versión de













PlayStation 2 (a la que se ha añadido la coletilla de *'Complete'*) puede quedar decepcionado porque es un simple calco del original. Al parecer los programadores tenían menos ganas de trabajar que Dinio (de profesión: ex de Marujita Díaz), porque simplemente se han limitado a añadir un par de nuevas escenas más a la trama y no se han molestado en hacer ninguna mejora realmente sustancial al juego.

El aspecto que, indudablemente, más necesitaba una revisión era el anticuado sistema de control que, por desgracia, es exactamente el mismo que el de *Resident Evil 2*. Además los gráficos que nos dejaron clavados en el asiento en su día a estas alturas se ven a veces algo esquemáticos (los brazos de los personajes son puros palos de escoba) y hay un exceso de niebla en los escenarios. Una verdadera lástima, sobre todo teniendo en cuenta que la demo de *Devil May Cry* que incluye el juego en su lanzamiento japonés demuestra que la PlayStation 2 es capaz de mucho más. Para rematar la faena no se ha compensado de ninguna manera la falta del logrado efecto anti-alias de Dreamcast, por lo que los bordes de los polígonos están más dentados que las escenas cumbres de la película *Tiburón* e incluso se ven molestas fisuras en algunas esquinas de las habitaciones. Tampoco se puede decir que la traslación de las secuencias de vídeo les haya supuesto demasiados quebraderos de cabeza a los programadores porque tampoco se han aprovechado las posibilidades de calidad y resolución del formato DVD, e incluso nos atreveríamos a afirmar que la traslación del sistema de vídeo de la Dreamcast a los circuitos de la consola de Sony ha provocado un extraño emborronamiento de las imágenes.

AUNQUE LA CONVERSIÓN NO SEA DEMASIADO MERITORIA, EL JUEGO AL MENOS MANTIENE INTACTAS TODAS LAS VIRTUDES QUE LO CONVIRTIERON EN LA MEJOR AVENTURA DE LOS 128 BITS DE SEGA

## SIGUE SIENDO EL REY

Aunque la conversión no sea demasiado meritoria, el juego al menos mantiene intactas todas las virtudes que lo convirtieron en la mejor aventura de los 128 bits de Sega. Y es que éste es el *Resident Evil* más largo y complejo hecho hasta la fecha (entre 10 y 15 horas de

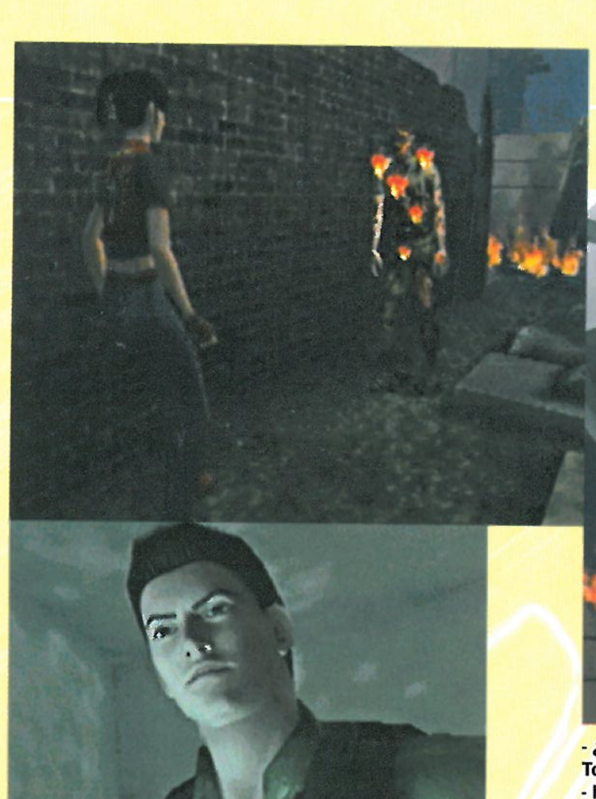




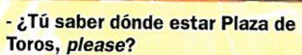


## ESTE JUEGO ME LO HAN CAMBIADO... PERO POCO

**Las variaciones más palpables de la versión *Complete* respecto al *Code: Veronica* de toda la vida consisten en unos cuantos retoques en la permanente capilar de Steve Burnside (esto es en lo único en que se ha aprovechado el fabuloso *hardware* de PS2... ¡bien por Capcom!) y un par de escenas que desarrollan un poco más el papel de Albert Wesker en la historia. Cierto es que los retoques en la trama se agradecen porque cierran algunos cabos sueltos argumentales, pero dudamos mucho que los que posean la versión original se dignen a comprar la 'nueva' edición. Claro que eso a nuestros lectores no les importará porque no han dejado de lado el mundo de la Play comprándose una Dreamcast... ¿o no? (¡confesad malandrines!).**







- ¿Tú saber dónde estar Plaza de Toros, *please*?
- Hay que ver cómo se pasan los extanjeros tomando el sol.

juego), siendo a su vez el más espectacular de la saga gráficamente hablando. Los fanáticos del primer juego de la serie están especialmente de enhorabuena porque *Code: Veronica* recupera la ambientación gótica que se había ido perdiendo en las sucesivas secuelas (el caserón en que se desarrolla la aventura al principio pone los pelos de punta), e incluso se han recuperado personajes con tanta solera como Chris Redfield y su archienemigo Albert Wesker.

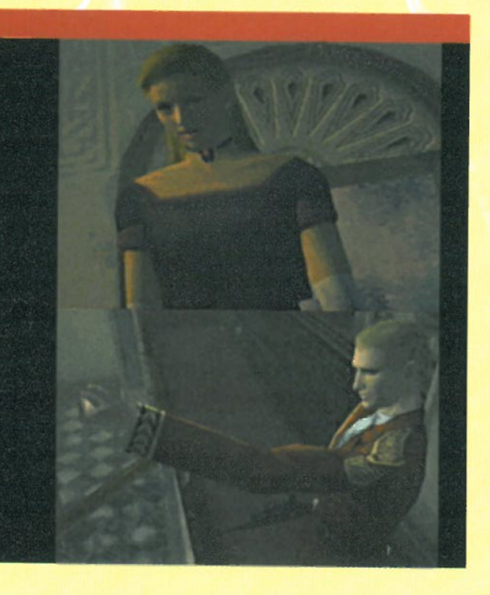
Claro que la auténtica heroína del juego es la buena de Claire Redfield que ha sido capturada por la familia Ashcroft, fundadora de la pérfida multinacional Umbrella, hasta que la fortaleza en la que está capturada recibe un misterioso ataque militar. Evidentemente pronto descubrirá que, de nuevo, un peligrosísimo virus (que, curiosamente, no viene de ninguna vaca o cerdo británico) ha quedado fuera de control dejando a todo el mundo convertido en zombi menos a ella, al carcelero Rodrigo (al que no llamaremos Trigo por mucho que nos guste Chiquito de la Calzada) y a un tal Steve Burnside (un jovencito a lo Leonardo Di Caprio que luce un lamentable flequillo ye-yé a lo Leonardo Dantés). A partir de estas premisas se desarrolla una apasionante historia donde tiene cabida el horror, las relaciones malsanas, la venganza, muchos muertos vivientes y, por primera vez en *Resident Evil*, el amor (es decir, todos los ingredientes necesarios para catapultar al éxito programas como *Gran Hermano*).

NO SE HA COMPENSADO DE NINGUNA MANERA LA FALTA DEL LOGRADO EFECTO ANTI-ALIAS DE DREAMCAST, POR LO QUE LOS BORDES DE LOS POLÍGONOS ESTÁN MÁS DENTADOS QUE LAS ESCENAS CUMBRES DE LA PELÍCULA TIBURÓN

*Resident Evil Code: Veronica Complete* es un excelente refuerzo. para el hambriento catálogo de PlayStation 2 que nadie en su sano juicio debería desdeñar por mucho que sea una aventura de 'segunda mano'. Eso sí, no podemos negar que, al menos a nivel técnico, el juego palidece bastante al lado de la rotunda demo de *Devil May Cry* que los japoneses han podido disfrutar, así que (publicidad) ¡no os perdáis el artículo que le hemos dedicado (publicidad) a la nueva creación de Capcom en esta magnífica revista (publicidad) de la cual no podéis pasar ningún mes (publicidad)!

## ¡VAYA PAR DE GEMELOS!

**Los hermanos Alex y Alexia Ashcroft son la auténtica pareja responsable de la mayoría de los horrores que padeceremos en *Resident Evil Code: Veronica Complete*. Su familia fundó Umbrella y ahora se resisten a perder el control de la corporación (no sabemos si lo de llenar su casa de zombis es para evitar las inspecciones fiscales, pero mejor que Jesús Gil no se compre el juego no sea que le dé malas ideas...). No os perdáis la cándida escena de la infancia de estos hermanitos en la que se dedican a arrancar alas a las libélulas para luego dejar que las hormigas se las zampen vivas... ¡Angelitos!**



# CRAZY TAXI

## ¡SON DIEZ MIL!

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **HITMAKER**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
LANZAMIENTO **¡YA!**

Hay que empezar a admitirlo: la PlayStation 2 ya lleva con nosotros unos seis meses y todavía nos estamos haciendo la misma pregunta: ¿Dónde están los títulos rompedores que nos prometieron, los que iban a dejarnos alucinados, boquiabiertos y embelesados sin necesidad de recurrir a una foto de Angelina Jolie? ¿Cómo? Que aún están en desarrollo, ¿no? En cualquier caso, aquí estamos medio año después y todavía vemos que, para apañar el catálogo de los 128 bits de Sony, se siguen sacando







$ 257.94
624"05
game time
$ 315.05


700"00
game time





remezclas de anteriores títulos o tirando de conversiones de juegos de éxito de otras plataformas, como ocurre con el delirantemente divertido *Crazy Taxi* de Dreamcast.

EL OBJETIVO DEL JUEGO NO PODRÍA SER MÁS SIMPLE: LLEVA DESDE A HASTA B AL MAYOR NÚMERO DE PASAJEROS QUE PODAMOS EN EL MENOR TIEMPO POSIBLE, INTENTANDO GANAR DINERO A ESPUERTAS EN EL PROCESO

## CONTIGO AL FIN DEL MUNDO

La llegada a la PS2 de *Crazy Taxi*, que fue seguramente el momento álgido, o al menos uno de ellos, de la Dreamcast, es un auténtico golpe de efecto para Sony. *Crazy Taxi* no es un juego al uso, ni mucho menos, y para aquellos que no lo hayan probado en su versión arcade o Dreamcast, permitidnos explicar por qué éste es un título que no hay que dejar pasar.

El objetivo del juego no podría ser más simple: lleva desde A hasta B al mayor número de pasajeros que podamos en el menor tiempo posible, intentando ganar dinero a espuertas en el proceso. Por supuesto siempre vamos contrarreloj, así que si pretendemos conseguir un buen dinerillo vamos a tener que conducir como completos maníacos... momento en el que *Crazy Taxi* se encuentra realmente en su salsa. Una vez que hayamos recogido a nuestro pasajero, de nosotros depende cómo llegar a su destino. En principio, sólo hay que limitarse a seguir la flecha verde y pisar a fondo. Habrá que volar por el aire, atraviesar a toda pastilla centros comerciales y aparcamientos

**Los techos de los taxis del juego son más descapotables que las cabezas de Leonardo Dantés y el Dioni.**

## ¡ESTÁ USTED *ARRETADO*!

**Una de las características más atractivas del juego es el modo Crazy Box, que tiene 16 desafíos distintos para que los completemos. Si lo conseguimos quizá desbloqueemos algo especial... aunque aún no diremos de qué se trata. Desde los retos iniciales de Crazy Jump y Crazy Bowling (uao, no veas qué dificultad) hasta los de Crazy Bound y Crazy party, tendremos que llevar nuestras habilidades al volante hasta el límite, así que deberemos ser una especie de súper taxista (algo parecido a El Fary en *Menudo es mi padre*) si queremos tener alguna posibilidad de llegar al final. Adictivo a rabiar.**



# TAXISTAS DEMENTES

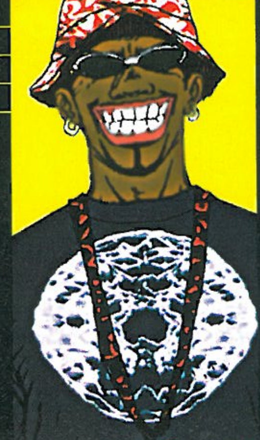
| | |
|---|---|
| NOMBRE | AXEL MCDERMOTT |
| EDAD | 21 |
| MATRÍCULA | 1NOM1555 |
| SIGNIFICADO | "YO NO COMETO ERRORES" |

**Axel se trastorna cuando hace de taxista, y sólo ha aceptado el trabajo porque considera que es la profesión más cañera y la carrera definitiva. En realidad sólo está ahí para ligar, ya que él preferiría estar ensayando con su banda de punk. Para Axel, la conducción temeraria es el pan nuestro de cada día.**



| | |
|---|---|
| NOMBRE | B. D. JOE |
| EDAD | 25 |
| MATRÍCULA | 2HOP260 |
| SIGNIFICADO | "VOLVÁMONOS LOCOS Y SALVAJES" |

**B.D. Joe es el taxista perfecto, ya que nada le gusta más que 'hacer feliz a la gente' asegurándose de que sus clientes llegan a su destino con una sonrisa en la cara. En su tiempo libre ejerce de músico callejero, haciendo música con latas, tapas de cubos de basura y unas baquetas para entretener a la peña. ¡Un tipo peculiar!**






de diversos pisos, cruzar parques y tejados... No hay reglas ni polis que nos detengan. Es una masacre total, y con una jugabilidad tan seductora, estimulante y adictiva, seguro que más de uno se replantea su vocación profesional.

## LOCO POR TI

Algo no menos importante es que, a pesar de ser eminentemente un arcade, el juego tiene un valor de repetición altísimo, con lo cual volveremos a él una y otra vez. Las dos ciudades del juego son gigantescas, y tardermos lo nuestro para movernos por ellas (y no decimos nada para aprendérnoslas de memoria...). Y eso no es todo, ya que además encontraremos el fantástico modo Crazy Box que complementa de manera necesaria la (en principio) corta vida de este título. Aquí nos enfrentaremos a 16 desafíos distintos (aunque sólo empezamos con nueve) que pondrán a prueba nuestras más recónditas habilidades conductoras. ¿Qué más podemos decir?

A PESAR DE SER EMINENTEMENTE UN ARCADE, EL JUEGO TIENE UN VALOR DE REPETICIÓN ALTÍSIMO



A nivel gráfico, el juego no tiene tanta resolución como su homólogo para Dreamcast, ya que algunas de las texturas parecen todavía un poco decoloradas. Asimismo, parece que a la hora de hacer la conversión se han perdido por el camino unos cuantos kilómetros por hora, ya que es sensiblemente más lento de lo que disfrutamos en los 128 bits de Sega. Aparte de estas importantes lacras, todo tiene un aspecto bastante bueno. El hecho de que el promedio de cuadros sea siempre medianamente elevado pese al increíble detalle de la ciudad y lo concurrido de las carreteras dice mucho a favor de la pericia de los desarrolladores, todo lo cual contribuye a crear una experiencia de alto octanaje y de emoción continua. Añade a eso una banda sonora (la misma que la versión para Dreamcast) de estilo punk rock a cargo de The Offspring y Bad Religion y obtendrás lo que es sin discusión uno de los mejores arcades que la PS2 tendrá en su catálogo en breve. ¡Estamos de suerte, ya tocaba!




## UNAS PALABRAS DE NUESTRO PATROCINADOR

**Suponemos que ahora que el futuro de la Dreamcast es bastante incierto, a Sega no le vienen mal unos ingresillos extra si consigue que en el juego aparezcan un buen puñado de sponsors, ya que en *Crazy Taxi* los logos y marcas aparecen como champiñones. ¿Tienes hambre? Bueno, puedes irte al Pizza Hut o, si te apetece un pollito de calidad, pásate por el Kentucky Fried Chicken. ¿Y qué tal si te vas a comprar algún disco? En ese caso Tower Records está justo a la vuelta de la esquina, y si necesitas unas bambas nuevas, Fila está a sólo dos minutos.**

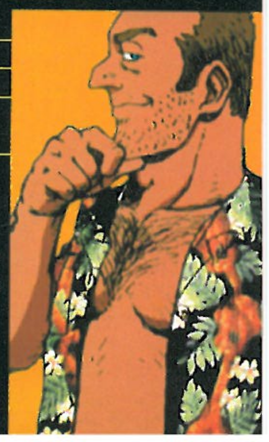
| | |
|---|---|
| NOMBRE | GENA |
| EDAD | 23 |
| MATRÍCULA | 5EXY515 |
| SIGNIFICADO | "¡HERMANITA SEXY!" |

**Hay quien dice que las mujeres no saben conducir, pero eso no sería justo con la sensual Gena, quien disfruta corriendo todo el día con su coche, con lo cual el oficio de taxista le va como anillo al dedo. Se le va un poco la olla con la velocidad, ya que siempre parece tener el pie en el acelerador, y la seguridad de sus clientes le preocupa poco.**



| | |
|---|---|
| NOMBRE | GUS |
| EDAD | 42 |
| MATRÍCULA | ONLY777 |
| SIGNIFICADO | "¡VE SÓLO A POR EL PREMIO GORDO!" |

**La conducción alocada empezó cuando Gus la trajo a las calles en su desbocada juventud, y aún sigue igual a la respetable edad de 42 años. Cuando no va zumbando por la ciudad, Gus se lo pasa bomba jugando a las cartas con sus compañeros de timba, sacándose además unos ingresos adicionales a su carrera como taxista.**



# DEVIL MAY CRY

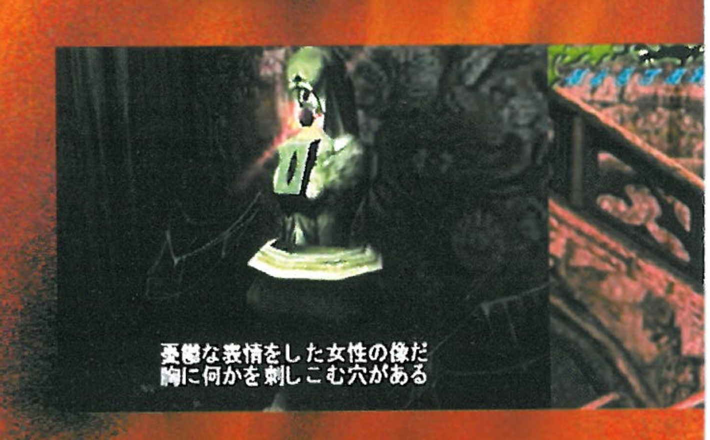
## ¿DON DIABLO SE HA ESCAPADO?

**¡ESTO PROMETE!**
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **NO HAY**
LANZAMIENTO **¿NAVIDADES?**

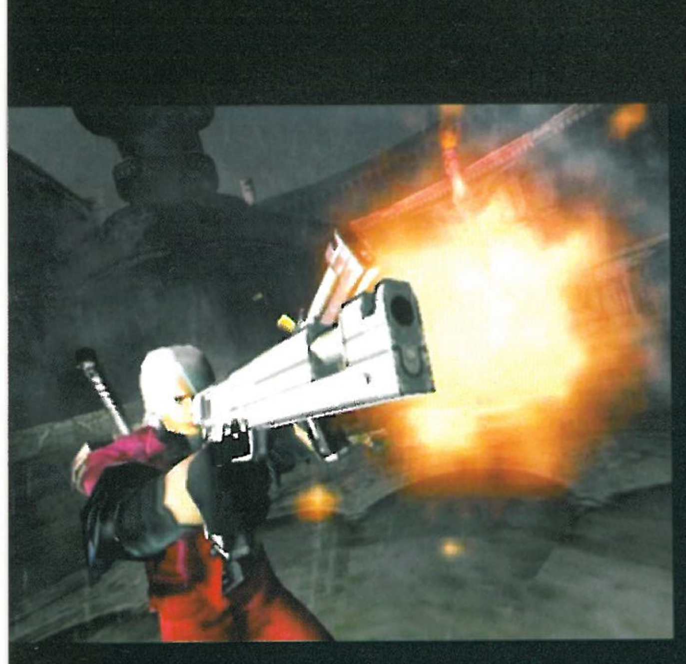
Por si no fuera lo suficientemente atractiva la conversión de *Resident Evil Code: Veronica* para PS2, ésta adjunta una demo de la nueva genialidad de Capcom: *Devil May Cry*. Aunque sólo sea un pequeño aperitivo antes de su lanzamiento oficial este verano (en Japón, por supuesto), ya podemos decir sin temor a equivocarnos que este juego deja en mantillas a todo lo visto hasta ahora (exceptuando a la ya famosa demo de *Metal Gear Solid 2*, claro). Nada extraño, teniendo en cuenta que el productor ejecutivo de *Devil May Cry* es el autor del primer *Resident Evil*, el único, el inigualable, el gran Shinji Mikami.

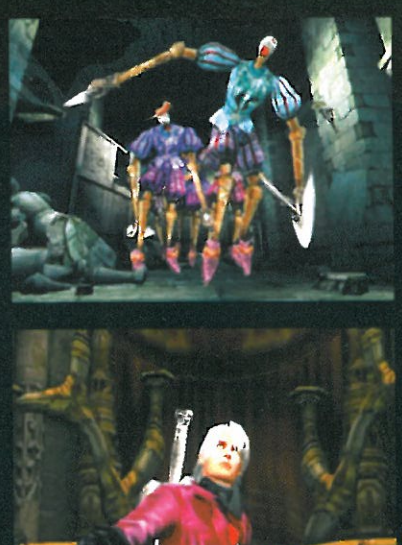
Lo primero que llama la atención de esta demo es el esplendor gráfico que muestra con unos escenarios poligonales enormes y enfermizamente barrocos. Imaginaos los bellos escenarios 2D de los mejores *Castlevania* trasladados a las tres dimensiones y os haréis una idea aproximada de lo que os vais a encontrar: escalinatas sin fin, vidrieras, bóvedas, capiteles,, estancias gigantescas... vamos que hay unas construcciones arquitectónicas que nada tienen que envidiar a la catedral de Notre Dame, la Sagrada Família o la casa de veraneo de Bill Gates.

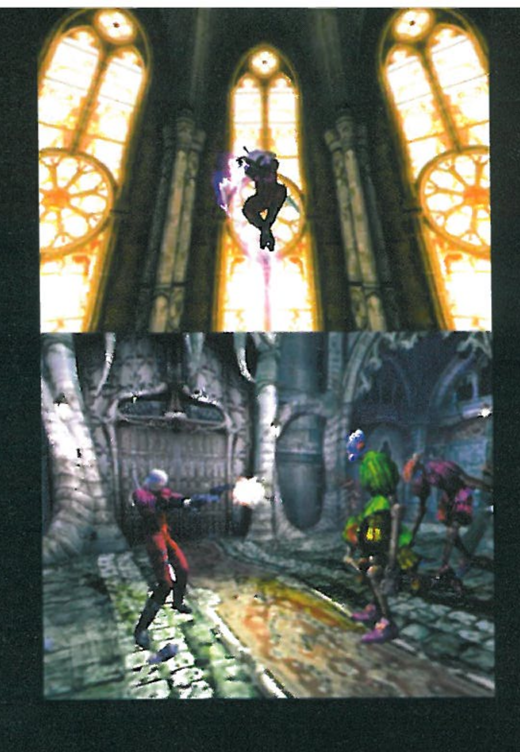
Las proezas técnicas del juego son innumerables: las sombras responden perfectamente a las fuentes de luz, aparecen hasta siete personajes en pantalla sin el menor atisbo de ralentización, apenas se notan los sempiternos problemas de 'bordes dentados' (que nooo, que no son concursantes de *Gran Hermano* con











dientes salidos) de PS2 ... El único problema que hemos detectado es el sistema de cámaras, que pese a ser mucho más dinámicas que las de *Code:Veronica*, no siempre consiguen dar al jugador la visión óptima para seguir la acción.

## SABE MÁS CAPCOM POR VIEJO QUE POR DIABLO

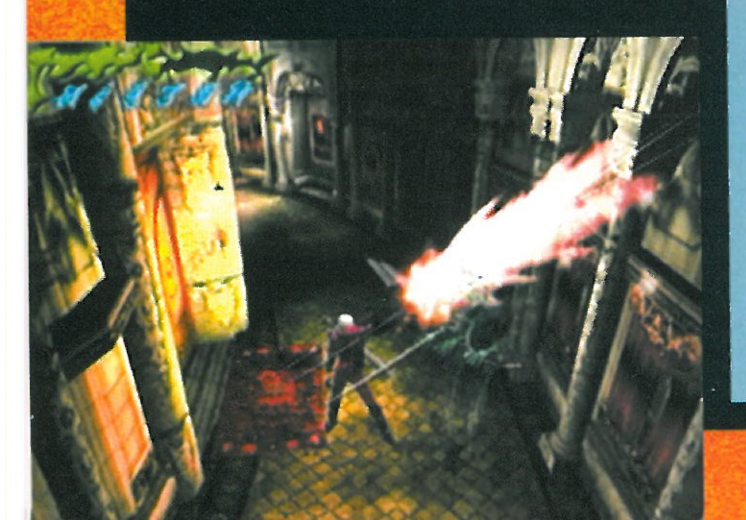
Lo mejor de *Devil May Cry* es que no sólo tiene un aspecto impecable, sino que atesora una jubabilidad que va mucho más allá de ser una simple variante del *survival horror* de *Resident Evil* debido sobre todo al remozado total que se ha hecho del sistema de control. El jugador disfruta de la habilidad de disparar mientras se mueve, al estilo *Dino Crisis 2*, y puede asimismo realizar maniobras de escape cuando la evasión resulta la decisión más valiente. En lo que el protagonista Dante aventaja claramente a sus ancestros es en la capacidad de apuntar a un enemigo en una dirección mientras se mueve en cualquier otra, cosa facilitada en gran medida por el hecho de haber pasado de unos controles rotacionales a unos direccionales. Añade a esto un botón de salto y una cámara itinerante y el resultado es un título que efectivamente amplía los horizontes de su género sin perder de vista el terreno transitado por *Symphony Of The Night*. Al igual que el Alucard de *Castlevania* podemos trocear a los enemigos con la espada, pero la mayor parte del tiempo, no obstante, estaremos demasiado ocupados en descargar armas de fuego como para preocuparnos de nuestro acero y, a juzgar por su estilo —pistolas en ambas manos, recarga de escopeta con una sola— está claro que Dante se ha estado entrenando en Hong Kong. Esto permite al jugador vivir intensas escenas de acción que hasta ahora sólo habíamos visto en películas como *Blade* o en la filmografía de John Woo. Hay acciones especialmente satisfactorias como, por ejemplo, suspender a un enemigo en el aire con un certero sablazo para luego coserlo a disparos antes de caer al suelo. Además se han repescado para la ocasión elementos de la penúltima aventura de Capcom, *Onimusha*, como

HAY ACCIONES ESPECIALMENTE SATISFACTORIAS COMO, POR EJEMPLO, SUSPENDER A UN ENEMIGO EN EL AIRE CON UN CERTERO SABLAZO PARA LUEGO COSERLO A DISPAROS ANTES DE CAER AL SUELO

la energía espiritual que desprenden los enemigos vencidos para luego utilizarla para potenciar los ataques (con un poco de práctica hasta podemos convertir a Dante en un majestuoso demonio alado).

## EL INFIERNO DE DANTE

Tampoco falta en la fórmula de *Devil May Cry* algún pequeño puzzle que nos obliga a explorar a fondo el intrincado mapeado, y una cuidadísima ambientación macabra que sirve para meternos en la historia. Al principio, el jugador está encerrado en una casa con toda suerte de inexpresables seres grotescos, y debe evitar a las hordas mientras avanza hacia el objetivo último de nuestro canoso protagonista (para evitar malentendidos, aclaramos ya que ni es Bill Clinton puro en ristre, ni ha de salir de la Casa Blanca antes de que llegue el nuevo *boss*, George Bush). Hasta ahora, pues, puro *Resident Evil*; pero esto sólo es un *survival horror* en la medida en que debemos mantener a Dante vivo frente a los caprichos de los terribles enemigos...



## MENUDA TELA DE ARAÑA

**La demo de *Devil May Cry* acaba cuando Dante se encuentra a una araña del tamaño de un diplodocus adulto, que deja a los insectos vistos en *Resident Evil* como simples extras de un anuncio de Cucal. Al bicho le corre puro fuego por las venas, cosa que se representa con un espectacular efecto gráfico. Aunque sólo está en pantalla cinco segundos, bastan y sobran como para coronarse como el engendro más espectacular visto hasta la fecha en PlayStation 2.**





Los primeros enemigos del juego son un tanto *Devil-uchos*.

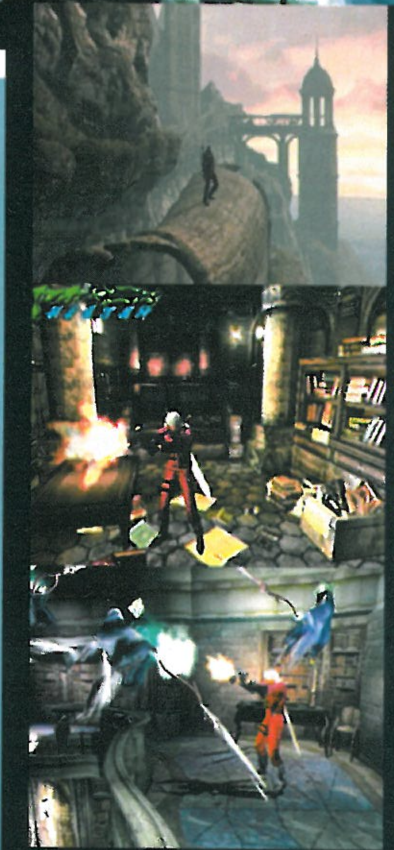
ya que no se puede decir que el hombre haga un intento despavorido para conseguir la libertad. No, aquí el prota, movido por la *vendetta* (hemos puesto esta palabra en vez de 'venganza' porque hemos creído que con vocablos como éstos en plan intelectual igual ligábamos un poco, porque la alternativa de ponernos cachas la vemos cada vez más complicada) está embarcado en la misión de encontrar a las fuerzas del mal que asesinaron a su familia.

Y si el protagonista derrocha carisma, tampoco se puede decir que los pocos enemigos que hay en la demo estén descuidados precisamente. Al principio nos encontramos con una especie de marionetas diabólicas que lucen un abominable vestuario de arlequín que parece sacado del ropero de Ágatha Ruiz de la Prada. Pero estos engendros palidecen ante los diabólicos fantasmas armados con unas gigantescas tijeras (¿alguien de Capcom ha estado jugando al *Clock Tower* de Super Nintendo?) que atraviesan las paredes con un realismo pasmoso.



## EL ARTE DE MORIR

**Por si todavía quedara alguna duda acerca del mimo y cuidado que Capcom ha dedicado a *Devil May Cry*, esta impresionante muestra de arte conceptual debería convencer a todos del esfuerzo invertido en la creación del terrorífico mundo de Dante. Desde luego no es exactamente una zona de veraneo...**



No veíamos tantos tijeretazos desde que se estrenó la película *Gilda* durante el franquismo.



## TODO UN TREPA...

**Con Dante, Capcom ha ideado uno de los personajes más interesantes que hemos visto en mucho tiempo; su lado diabólico le permite proezas sobrehumanas tales como pegar brincos prodigiosos, rebotar sobre las escarpadas paredes de roca o evitar la tentación de hacer un anuncio de *Grecian 2000* pese a lucir más canas que Copito de Nieve. ¡Apenas podemos esperar!**

NUNCA ANTES HABÍAMOS VISTO UNA AVENTURA CON UNA ACCIÓN TAN RÁPIDA Y TREPIDANTE COMO LA DE ESTA DEMO

*Devil May Cry* es uno de los pocos juegos, por no decir prácticamente el único, que ha utilizado la potencia de la PS2 para ofrecer un nuevo concepto de jugabilidad (la mayoría de programadores hacen como la maquilladora de *Cine de Barrio*: dan nuevo lustre a viejas glorias). Nunca antes habíamos visto una aventura con una acción tan rápida y trepidante como la de esta *demo*, y no hablemos ya del sistema de control: tan rápido y efectivo como lleno de posibilidades. Si el juego final está a la altura de lo visto hasta ahora, podremos decir que por fin ha visto la luz la primera obra maestra con mayúsculas para PlayStation 2.






# DARK CLOUD

## CONSTRUCCIONES Y MAZMORRAS

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SONY**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **¿VERANO?**

Sony parece seguir de cerca el paso de los grandes maestros en lo que a rol se refiere. Si *The Legend Of Dragoon* fue su particular respuesta a la serie *Final Fantasy* de Square, ahora con *Dark Cloud* parece que su punto de referencia principal ha sido el *Zelda* de Nintendo (desde luego este juego está empezando a ser más copiado que Einstein en los exámenes de selectividad). Por tanto lo que vais a encontrar en este juego son, sobre todo, cantidades ingentes de mazmorras que despejar, combates en tiempo real (si queréis turnos tendréis que jugar al parchís) y un montón de cofres que abrir.

Pero no penséis que *Dark Cloud* no aporta nada al género, porque además de las partes de 'acción' este título nos invita a reconstruir el mundo a nuestro gusto como si de un juego de Tente se tratara. Nos explicamos. Según reza la historia Toan, el protagonista de turno, ve impotente cómo un gigantesco demonio llamado Djinn destruye todo su poblado con sus seres vivientes incluidos (no sabemos si enviado por Tony Blair para intentar erradicar la fiebre aftosa). Toan es el único superviviente del *pueblicidio*, y decide reconstruirlo todo con la ayuda mágica del Rey de los Espíritus el cual ha preservado las diferentes partes de la villa encerrándolas dentro de unos sellos esféricos. Nuestro héroe debe ir abriendo cada uno de esos sellos, que por supuesto están diseminados a lo largo de intrincadas mazmorras, y recopilar las casas,

SÓLO HACE FALTA ECHAR UN VISTAZO A LA SECUENCIA DE INTRODUCCIÓN GENERADA POR EL HARDWARE DE LA PS2 PARA APRECIAR EL NOTABLE TRABAJO GRÁFICO REALIZADO

### ESPECULACIÓN URBANÍSTICA

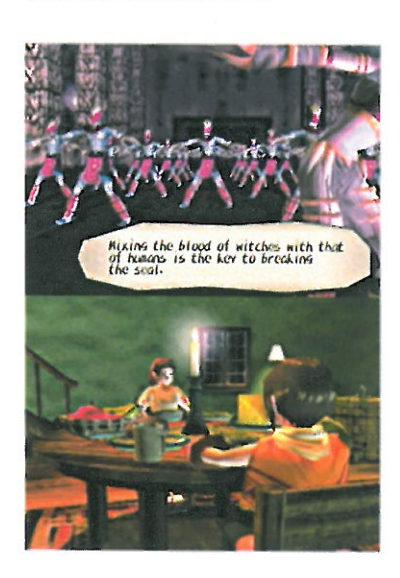
**A través de un sencillo menú podremos ir colocando las partes del poblado que encontremos tras salir de la mazmorra de turno. ¿Que nuestra casa queda lejos de la tienda? Pues nada, quitamos al vecino de al lado y colocamos allí los ultramarinos, y de propina también ponemos un río que pase cerca para no tener que gastaros la paga en Fontvella. Una vez realizados los cambios pertinentes podemos pasear por el pueblo para ver *in situ* cómo quedan los cambios. Sin duda éste es el toque de originalidad que le hacía falta a este juego para hacerse un hueco en el corazón de los roleros. ¡Genial!**







**Éste es Djinn, un demonio que, en lugar de destruir la casa del prota, podría dedicarse a controlar más a la señora Djinn a tenor del bulto que le está saliendo en la frente...**










vecinos, árboles, calles y ríos que después puede colocar a su gusto en el solar donde una vez estuvo su verdadero hogar.

## GRÁFICOS EN DANZA

Sin duda poder jugar a las casitas como cuando nos regalaron los Pin y Pon las pasadas navidades es uno de los alicientes más interesantes de *Dark Cloud*, que además viene aderezado con unos gráficos muy atractivos. Sólo hace falta echar un vistazo a la secuencia de introducción generada por el hardware de la PS2 para apreciar el notable trabajo realizado. En ella podemos ver desde decenas de bailarines moviéndose con una coreografía perfecta al ritmo de la música, hasta un personaje (el demonio Djinn) cuyo tamaño hace que pueda utilizar el Camp Nou de bañera (al menos así cobraría alguna utilidad, porque para ver al Barça de este año...). Además, *Dark Cloud* es uno de los primeros juegos que utiliza de forma palpable el potencial del hardware de PS2, cosa que queda reflejada, por ejemplo, en el magistral efecto de agua que es el mejor que han visto los redactores de esta revista hasta la fecha (sí, realmente tendríamos que ducharnos más a menudo). En el aspecto sonoro se ha optado por prescindir de las voces (ahora nos encontraremos con los bocadillos al estilo cómic que vimos, por ejemplo, en *Vagrant Story*) pero por suerte la banda sonora cumple perfectamente el expediente, elevando el listón de lo que pudimos escuchar en *The Legend Of Dragoon*.

ESTE TÍTULO NOS INVITA A RECONSTRUIR EL MUNDO A NUESTRO GUSTO COMO SI DE UN JUEGO DE TENTE SE TRATARA

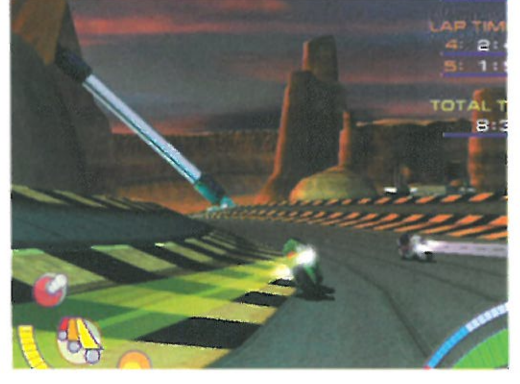
Aunque *Dark Cloud* signifique *Nubarrón Oscuro* nosotros tenemos la convicción de que con este juego los roleros por fin verán salir el sol en PS2 (desde luego somos más poéticos que los anuncios de compresas). A ver si Sony España consigue traducir el juego al nivel al que nos tiene acostumbrados (que, sin lugar a dudas y salvo excepciones como *Time Crisis: Operación Titán* es altísimo) para que todos podamos disfrutar de él...

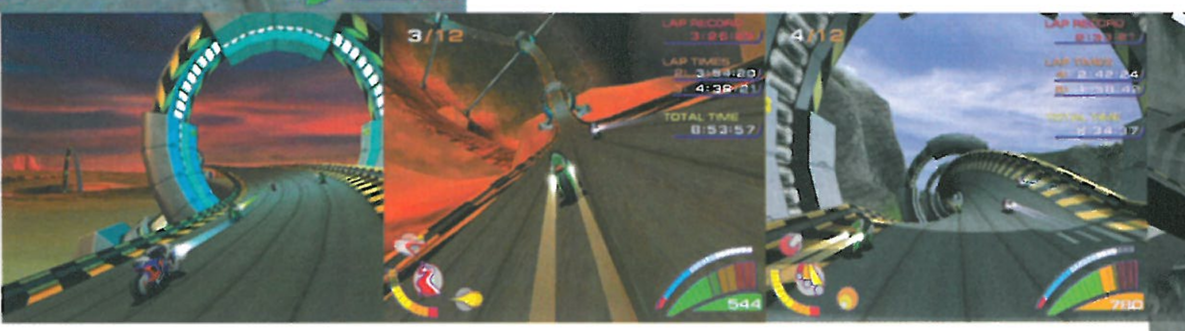


## ¡QUÉ BIEN *SHENMUEVE* EN LOS COMBATES!

**La mayoría de combates siguen el esquema en tiempo real típico de un *Zelda*: vemos un enemigo, lo fijamos como objetivo y le empezamos a sacudir aporreando los botones (¡ojo que no se os rompan las armas porque tienen una resistencia limitada y se rompen con más facilidad que los zapatos de Cenicienta!). Curiosamente en los combates con los jefazos finales la mecánica cambia radicalmente ya que en ellos el jugador debe pulsar una secuencia de botones en el orden correcto y en el momento preciso al estilo del clásico *Dragon's Lair* o el reciente *Shenmue* de Dreamcast (para que luego algunos se atrevan a decir que los programadores SÓLO se han limitado a copiar a *Zelda*).**







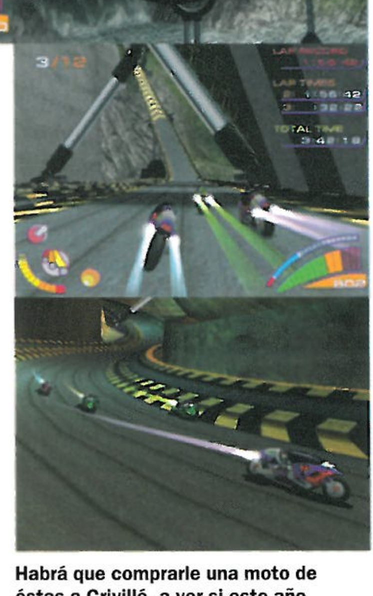
# EXTREME G3

## *TRON-PAZOS* ASEGURADOS

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | **PS2** |
| DESARROLLADOR | **ACCLAIM** |
| EDITOR | **ACCLAIM** |
| DISTRIBUIDOR | **ACCLAIM** |
| LANZAMIENTO | **VERANO** |

El nuevo juego que Acclaim tiene en desarrollo pertenece a una serie que ha conseguido ir en bote salvavidas desde el titánico buque 'Nintendo 64', que se iba a pique, hasta el orgulloso rompehielos 'PlayStation 2'. Algunos quizá recuerden el primer *Extreme G*. Era un título de carreras ultraveloz con unas enormes y macizas motos que parecían sacadas de la película *Tron* con unas vastas pistas tipo montaña rusa de fantasía, destinado a la consola de Nintendo, por aquel entonces hambrienta de *Wipeouts*. El juego fue bien acogido, no siendo así con *Extreme-G 2*, que intentó revender la misma novedad (la velocidad) originando un fallo de diseño no resuelto: era tan rápido que resultaba imposible de controlar, y por tanto de disfrutar (no es de extrañar que sus mayores detractoras fueran chicas...)

LA PROFUNDIDAD DE COLOR Y EL PROMEDIO DE CUADROS SURGIDOS DE LAS CHISPORROTEANTES ENTRAÑAS DE LA PS2 NOS HARÁN SENTIR PARTE DE LA ACCIÓN



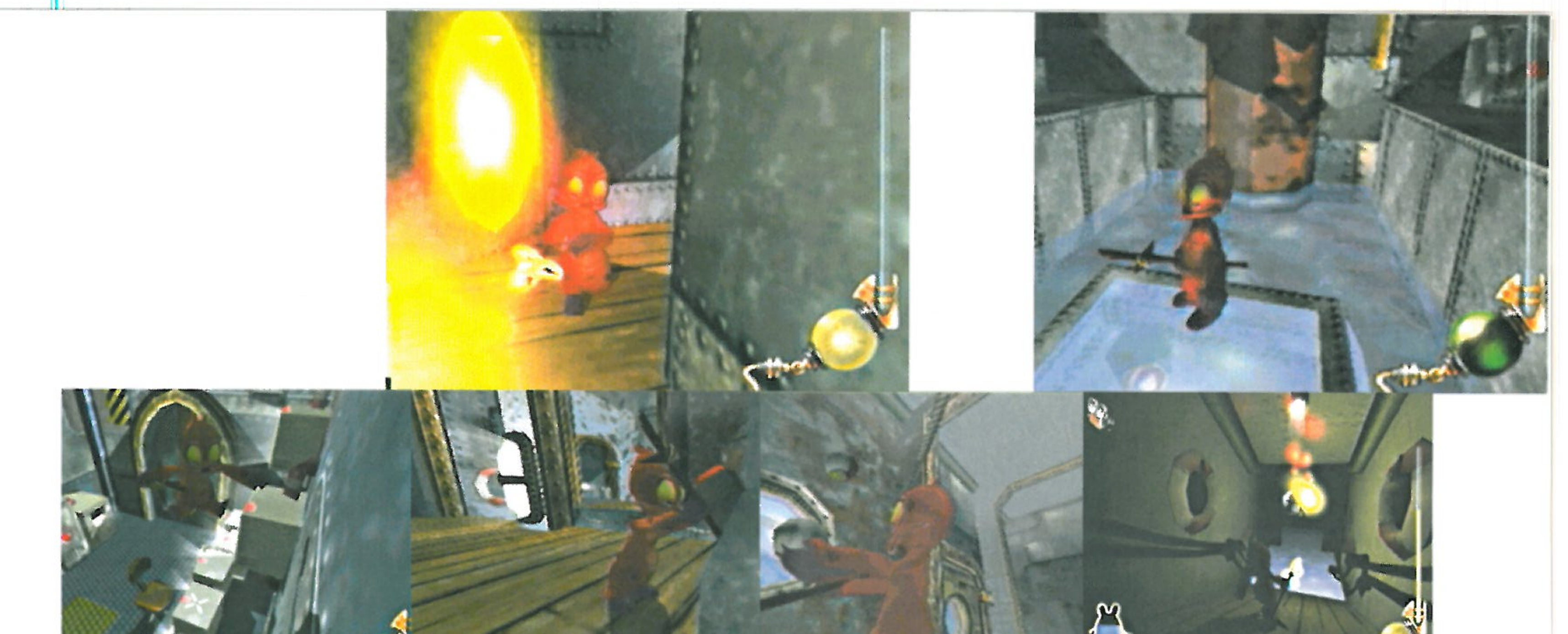
**Habrá que comprarle una moto de éstas a Crivillé, a ver si este año levanta cabeza.**

Al parecer Acclaim se ha vuelto a poner al frente del asunto y, aunque está claro que *Extreme-G 3* explotará la reputación de la velocidad de la serie, la receta incluirá muchos más ingredientes sustanciosos. Sólo hay que fijarse en esos increíbles y sinuosos circuitos sin límite. La profundidad de color y el promedio de cuadros surgidos de las chisporroteantes entrañas de la PS2 nos harán sentir parte de la acción, asegurando que el estómago se pasee por todo el cuerpo en esas zambullidas desde alturas mareantes. Para hacer pasar las náuseas que puedan quedar, nada mejor que la destrucción calculada de los rivales, sobre todo por el festival de efectos especiales que de dicha práctica se deriva. Y lo mejor de todo es el gran realismo del estallido sónico que se produce cuando nuestra moto supere la barrera del sonido... dentro de unos meses en todas nuestras consolas, claro está.

### IGUALICO, IGUALICO...

**No cabe duda de que el *Extreme G* de 1997 trajo dicha y alegría a los nintenderos, huérfanos de la deseada saga *Wipeout* para PlayStation. La secuela, no obstante, no tuvo el mismo éxito. La pregunta es: ¿a cuál de sus dos padres se parecerá *Extreme-G3*? Se aceptan propuestas.**





# GIFT

## ¿ESTE BICHO ES UN DEMONIO?

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **EKO SOFTWARE**
EDITOR **CRYO**
DISTRIBUIDOR **CRYO**
LANZAMIENTO **SE HARÁ ESPERAR...**

Hasta ahora la compañía francesa Cryo se caracterizaba por realizar juegos con tanta acción como las memorias sexuales de Emilio Aragón en *Médico de Familia* (como *Atlantis*, *Versalles* o *Egipto*). Y es que la mayoría de lanzamientos de la compañía francesa eran ellas aventuras gráficas que aprovechaban la historia o las leyendas para demostrarnos que las consolas también pueden ser educativas (ejem, ejem). Pero ahora nos han sorprendido cambiando de género y descolgándose con un juego de plataformas, suponemos que por aquello de no quedar más encasillados que Lina Morgan.

*Gift* parte de un argumento bastante demencial: en el departamento de testeo de una fábrica de videojuegos, en el Valle de los Juegos, una nueva creación ha dejado a todos los héroes más hechos polvo que Jesulín de Ubrique después de ver enterito un programa de *Blanco sobre negro*. Así que cuando un villano llamado la Gran Sombra de la Noche Oscura amenaza a la princesa Lolita Globo (también conocida como *Srta. Globos*, por su parentesco físico con Lara Croft) la única solución posible es enviar al pequeño y patético Gift, un antihéroe mezcla de perro, Doraemon y Teletubbie con un baño de pintura roja.

El desarrollo del juego consiste en atravesar siete mundos que parodian distintas películas y juegos (en el menú principal, el prota hace de camarero cual Tom Cruise de pacotilla en *Cocktail*) para encontrar en cada uno de ellos los enanos de jardín que custodiaban a la princesa, que sufre una especie de *síndrome de Blancanieves*.

Este plataformero DVD promete bastante, aunque al ser aún una versión temprana tiene algunos fallos que imaginamos se corregirán en el juego que definitivamente se comercialice. Como cosas positivas, destacar un control sencillo y manejable (buena idea la inclusión de una cruz bajo el protagonista para saber de antemano dónde caerá), unos entornos coloristas y atractivos y un desarrollo relativamente simple. Como cosas a mejorar, que la cantidad de cuadros por segundo varía más que los actores protagonistas de *Al salir de clase* y que las texturas son quizá demasiado planas para ser un título de PS2.

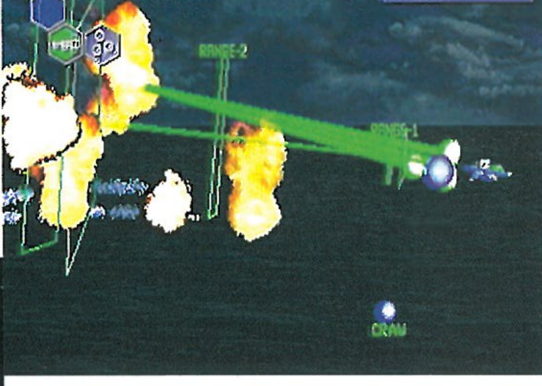


**Dicen las malas lenguas que el diseño del protagonista se inspira en unas fotos de Marujita Díaz recién levantada.**

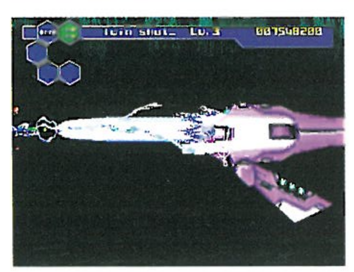


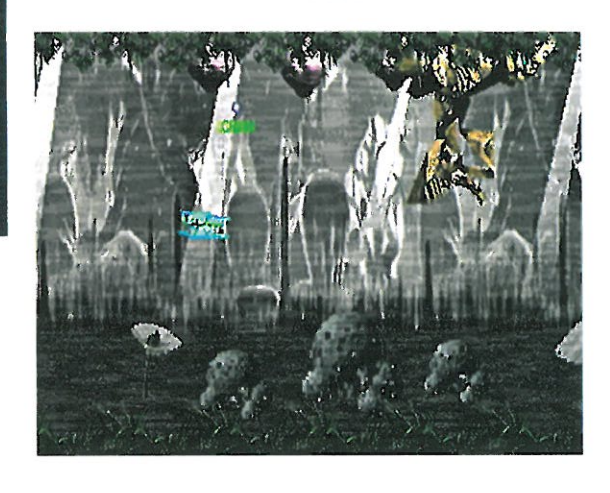
EL DESARROLLO DEL JUEGO CONSISTE EN ATRAVESAR SIETE MUNDOS QUE PARODIAN DISTINTAS PELÍCULAS Y JUEGOS PARA ENCONTRAR EN CADA UNO DE ELLOS UN ENANO DE JARDÍN

Pero si los desarrolladores de Cryo hincan los codos (no confundir con *empinar el codo*, que es lo que hace Seed en cada cierre) y liman todas las asperezas del juego, el resultado puede resultar más que interesante. Pero es que además, *Gift* va a contar con un lanzamiento bastante importante que incluye una serie televisiva de dibujos animados que están realizando sus creadores originales, con lo que quizá acabemos más hartos del personaje de marras que de los concursantes de *Gran Hermano*. Y si no, al tiempo.









# THUNDER FORCE V

## UN JUEGO DE TIROS LARGOS

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **TECHNOSOFT**
EDITOR **WORKING DESIGNS**
DISTRIBUIDOR **¿QUIÉN SE ATREVE?**
LANZAMIENTO **VENGA, VALIENTES...**

Simplista, anti-intelectual y superficial son sólo tres palabras que podríamos usar para describir el género de los shoot'em-up. Por supuesto, tal afirmación es bastante discutible según quién la lea, ya que los jugones han estado hipnotizados por las delicias de los disparos a troche y moche desde 1978, y algunos de estos adictos ilusos empezaron incluso una exitosa aunque mal retribuida carrera en el periodismo del videojuego (no, señor director, sólo lo decimos para echar unas risas, je, je, no hace falta que se calce usted *esa* bota...). *Thunder Force V*, aparecido originalmente en la Saturn de Sega, es un buen ejemplo de lo fresco que aún puede resultar este estilo de juego. En esencia, estamos ante un *shooter* bidimensional de scroll lateral con ropajes tridimensionales. Pero detrás de la naturaleza básica de esta combinación encontraremos un juego cuya riqueza y diversidad nos recuerda que a menudo menos es más, afirmación ésta de la que la serie *Army Men* es la clarísima excepción, por supuesto.

### *INSERT COIN*

Si *R-Type Delta* tenía como power-up característico su vaina armada de quita y pon, *Thunder Force* posee un selector de potencia en el botón del lomo. A medida que avanzamos a través de los niveles iremos recogiendo power-ups y mejoras. En vez de insistir en que nos quedemos con uno de estos ítems en detrimento de otros, aquí podremos hacernos con todos (como los Pokémon, pero en disparos espaciales). Así, podremos elegir al instante qué modo particular de muerte queremos repartir en cualquier momento del combate. En

EN VEZ DE INSISTIR EN QUE NOS QUEDEMOS CON CIERTOS ÍTEMS EN DETRIMENTO DE OTROS, AQUÍ PODREMOS HACERNOS CON TODOS

un momento dado querremos regar con un chorro de dolor condensado el pecho de un mono robótico, y al siguiente nos invadirá la necesidad de usar lásers de pulso traseros contra un enjambre de misiles rastreadores. Y la ejecución de nuestro deseo sólo está a una pulsación de botón de hacerse realidad: sensacional. Podremos incluso alterar la velocidad de la nave como mejor nos parezca. Lenta para los ajustes delicados o con un impulso al 100 por cien para evitar a toda prisa un encuentro terminal en la tercera fase. No creemos que a estas alturas veamos aparecer este título en nuestro país, pero en caso afirmativo no estaría de más que se le añadiesen unos cuantos niveles más y que se resolviesen algunas ralentizaciones ocasionales. Si se cumplieran estas premisas estaríamos hablando de uno de los últimos clásicos para PS One y, junto a *Einhander* y *R-Type Delta*, tendríamos uno de los mejores ejemplos de este género injustamente ignorado.





# GAUNTLET DARK LEGACY

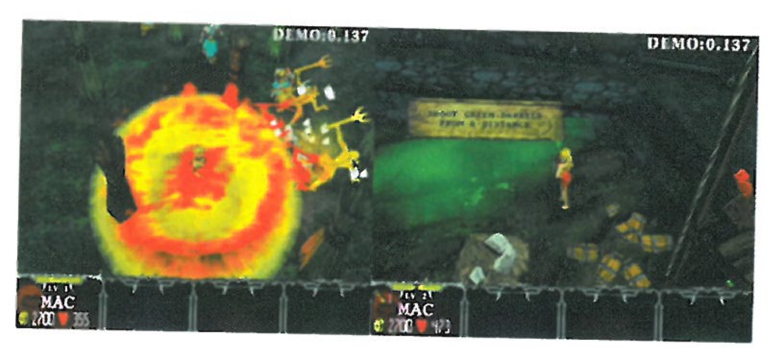
## ¿DÓNDE ESTÁN LAS MAZMORRAS?

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **MIDWAY**
EDITOR **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **FINALES DE JUNIO**

Hace un tiempo Midway rescató de las catacumbas de los videojuegos a *Gauntlet*, un clásico más olvidado que la carrera musical de Glenn Medeiros y realizó una 'pseudosecuela' llamada *Gauntlet Legends* basada en la máquina recreativa del mismo nombre. A pesar de que la versión para PS One estaba claramente por debajo de las realizadas para N64 y Dreamcast, sus desarrolladores han aprovechado la aparición de una segunda parte para intentar redimirse cual malvado de *Dragon Ball*.

La mecánica y la estructura del juego es la misma (y los personajes también son iguales). Aunque también hay que reconocer que el salto técnico, incluso obviando las diferencias que hay entre los dos sistemas de 32 y 128 bits, es más que notable. Los escenarios tridimensionales son mucho más sólidos y detallados, y las animaciones de los personajes son más suaves que la calva de Drako. Además, la potencia de la negra de Sony permite que haya un buen número de enemigos en pantalla sin ralentizaciones (mientras que en *Gauntlet Legends* los malos escaseaban más que el buen gusto en *Noche de fiesta*), lo cual lo acerca un poco más al mítico original.

Pero la novedad más importante de *Gauntlet Dark Legacy* es que, esta vez sí, se permiten cuatro jugadores simultáneos. Al igual que ocurrió con el *Gauntlet* original de recreativa hace ya tropecientos años, esta característica puede hacer que jugar a este sea beat'em-up una experiencia más divertida que jugar al escondite con Stevie Wonder.










# INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER

## PRIMOS CERCANOS

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **TAITO**
EDITOR **EON DIGITAL**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
LANZAMIENTO **VERANO**

Aunque el salto de calidad con respecto a lo visto y jugado en PSOne ha sido menor de lo esperado, los primeros juegos de fútbol para PS2 (*FIFA 2001* e *ISS*) se han convertido en un serio referente para cualquier 'forastero' que ose plantarles cara. En breve, los japoneses de Taito saltarán al ruedo (bueno, al césped, es que aún esperamos con ansiedad ese simulador taurino) con un juego balompédico de tintes marcadamente arcade. Realmente, esperamos bastante de la particular concepción del fútbol que debe tener una compañía como Taito, capaz de hacer juegos con dinosaurios lanzaburbujas como protagonistas o simuladores de conducción de excavadoras sin despeinarse (esperad con ansia el siguiente número para saber algo más del bombazo *Power Diggerz*). No tendrá licencia oficial, y las adaptaciones serán más disparatadas y jocosas que de costumbre (en la defensa del Barça, por ejemplo, se alinean Sargie o Aba-lerdo), pero ofrecerá gráficos respetables y será apto para todos porque habrá mogollón de niveles de dificultad (en la previa que hemos probado, los rivales de los niveles fáciles son tan blanditos que ni entran para robarnos el balón). La excelente textura del césped recuerda bastante a la del *ISS* de Konami, y no parece que ése vaya a ser el único punto de contacto, ya que también contaremos con unas logradas tandas de penaltis y una jugabilidad que, aunque dinámica y agresiva, se permite muchos visos de verosimilitud y realismo. Deseamos arduamente que en la versión definitiva los futbolistas ganen algo de velocidad, ya que de esta forma *ILS* ofrecerá a los futboleros una buena y divertida forma de meter goles en 128 bits.







ESPECIAL

# DIGIMON WORLD

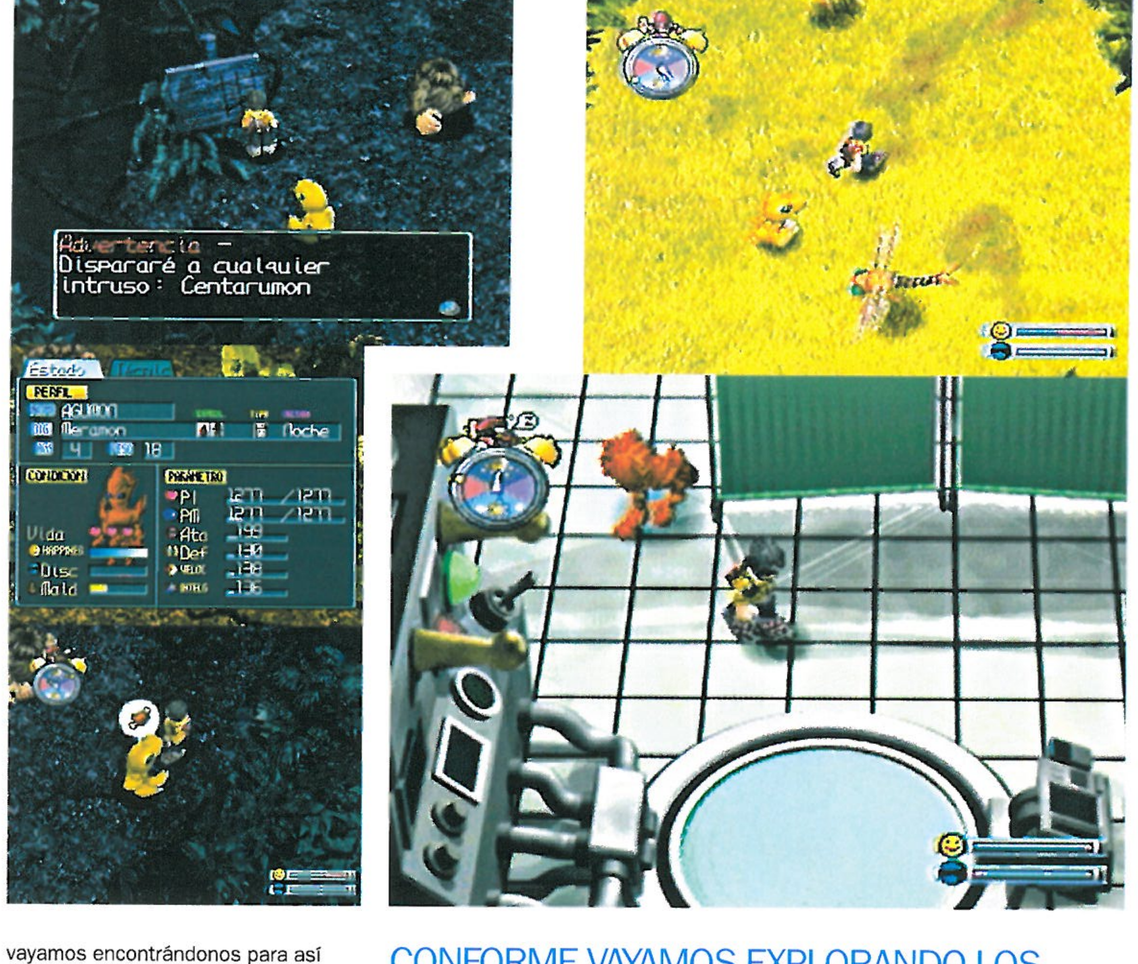
## BIENVENIDOS AL MUNDO DIGIMON

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **AVENTURA**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **BANDAI**
EDITOR **BANDAI/INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
PRECIO **7.990 PESETAS**



Antes de hablar de este juego eternamente retrasado en nuestro país hay que dejar claro un par de cosas. Primero, estamos ante un título que fue publicado en Japón allá por enero del 1999 (hace más de dos años), por lo que quien espere ver los últimos avances técnicos de la PS One aplicados al universo *digimonesco* puede ir buscando en otro lado. Segundo, este *Digimon World* no tiene mucha relación con la famosa serie de dibujos animados cuya segunda temporada se está emitiendo ahora en nuestro país o con la película recién estrenada: aunque nos cansaremos de ver *agumones*, *meramones* y *metalgreymones* tanto el protagonista como la trama argumental son distintos a sus equivalentes televisivos y cinematográficos. Dejando estos dos aspectos bien claros, ¿qué nos queda?. Pues una sencilla mezcla de aventura y action-RPG que, en vez de copiar descaradamente la mecánica *pokemoniana* (atrápalos a todos, entrénalos y lanzalos al ruedo para






que se partan la cara como parlamentarios taiwaneses) intenta mezclar el viejo espíritu del *tamagotchi* con toques aventureros con resultados bastante irregulares y aptos sólo para el público infantil fanático del tema.

## LA CAZA DEL DIGIMON

En *Digimon World* interpretamos a un chaval experto en *digimonología* que un buen día sufre uno de aquellos viajes transdimensionales que todo hijo de vecino padece alguna vez en su vida y se ve de repente trasladado al mundo vitual de los digimons. Sin tiempo de descanso, el viejo señor Jijimon, algo así como el Papá Pitufo del lugar, le encomienda una misión trascendental: convencer a todos los digimons que han huido inesperadamente de Ciudad File para que vuelvan a su patria, que se encuentra en un estado de decadencia similar a la carrera cinematográfica de Christopher Lambert. Para cumplir nuestra ardua tarea (18 zonas y 51 mascotas digitales desperdigadas nos esperan) tendremos la ayuda de un digimon personal, que básicamente nos servirá para arrear leña a todo quisqui vayamos encontrándonos para así 'convencer' a base de jarabe de palo a los digimons díscolos que deben volver al hogar. Pero además de luchar tendremos que cumplir otras dos misiones básicas con nuestra mascota: satisfacer sus necesidades básicas (comida, sueño, descanso, furor estomacal...) y entrenarlo cuanto más mejor para que se haga un hombre duro y resistente como el peñón de Gibraltar. Vamos, algo ideal para fanáticos del Tamagotchi. Conforme vayamos explorando los territorios y 'rescatando' a los digimons éstos irán abriendo tiendas y establecimientos que nos ayudarán en nuestra misión. Además, algunas acciones o hechos relevantes sólo se producirán en un día del mes o momento determinado (mañana, tarde o noche), por lo que tendremos que soportar nuestras buenas horas esperando.

## SÓLO PARA DIGIFANS

A la gran sencillez de la mecánica de juego (deambular de un lado para otro buscando digimons mientras entrenamos, damos de comer, y llevamos al lavabo a nuestro bicho) se unen dos aspectos bastantes

CONFORME VAYAMOS EXPLORANDO LOS TERRITORIOS Y 'RESCATANDO' A LOS DIGIMONS ÉSTOS IRÁN ABRIENDO TIENDAS Y ESTABLECIMIENTOS QUE NOS AYUDARÁN EN NUESTRA MISIÓN




## ERES ESPECIAL

**Desde luego las batallas de este juego no son un prodigio de tensión o espectacularidad. Apretaremos de vez en cuando el botón de ataque (fuerte, medio o técnica), le lanzaremos a nuestro digimon chips y medicamentos de ayuda y sólo nos quedará ver cómo se comporta nuestro muchacho y saber si hace honor a su entrenador. Aunque para animar un poco el cotarro, cuando consigamos completar las cinco letras necesarias, podremos activar el ataque especial de nuestro digimon. No es que los efectos de luz sean como para quitarse el sombrero, pero haberlos, haylos.**






negativos. Por un lado tenemos el poco excitante sistema de combate, con muy poca interacción por parte del jugador y en el que más que combatir, presenciaremos la lucha. Además, el aspecto técnico muestra bastante mediocridad pues aunque los variados fondos prerrenderizados no están mal del todo (aunque algo más de resolución no les iría nada mal) las animaciones de los correctamente modelados digimons dan bastante grima. Eso por no hablar de los tiempos de carga, que pueden llegar a ser criminales, así como el flojete apartado sonoro que cuenta con unas melodías compuestas con muy poca inspiración. Todas estas deficiencias hacen que este mediocre juego presente muy pocos atractivos para quienes nunca haya conocido antes a Greymon, Kabuterimon y compañía. Pero si tenemos en cuenta la gran cantidad de digimons presentes en el juego, su poco sofisticada mecánica, su modo arena para enfrentar nuestro digimon con el de nuestro colega más odiado y su completa traducción al castellano, todos los fanáticos de estas mascotas digitales (especialmente, los más pequeñines) tienen una cita casi ineludible con el único representante de esta *fiebre* digital en nuestra Ps One.

ADEMÁS DE LUCHAR TENDREMOS QUE CUMPLIR OTRAS DOS MISIONES BÁSICAS CON NUESTRA MASCOTA: SATISFACER SUS NECESIDADES BÁSICAS Y ENTRENARLO CUANTO MÁS MEJOR

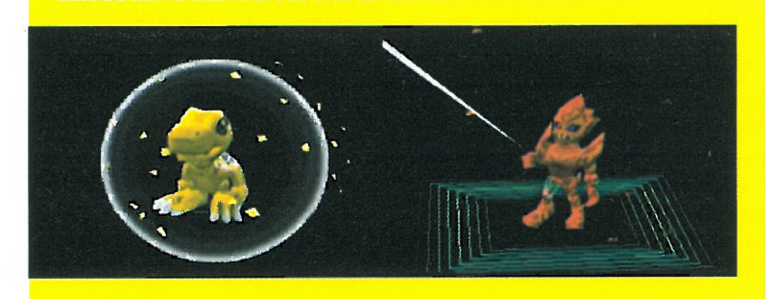






## A DIGIEVOLUCIONAR SE HA DICHO

**Cada cierto tiempo nuestro digimon sufrirá un repentino ataque de 'transformismo'. Y no penséis que se convertirá en una *drag-queen* digital, no, sino que evolucionará hacia un estado distinto del que presentaba hasta entonces. Dependiendo de su estado 'emocional' (si está contento como unas pascuas o triste como Luke Skywalker el día del Padre) y sobre todo de sus características físicas y sus habilidades nuestro digimon cambiará... y no siempre a mejor. Puede ser que nos encontremos con un nuevo digimon poderoso e imponente pero también es muy probable que nuestra nueva mascota sea todo un excremento... literalmente.**



**ARRIBA**

- DIGIMONS A TUTIPLÉN
- FÁCIL Y EN CASTELLANO
- ¡FANS DEL TEMA, A POR ÉL!

**ABAJO**

- DEMASIADO SIMPLISTA
- SISTEMA DE COMBATE POCO INTERACTIVO
- TÉCNICAMENTE MEDIOCRE

**VALORACIÓN PARCIAL**

| | |
|---|---|
| AMBIENTACIÓN | 2,5 |
| GRÁFICOS | 3 |
| JUGABILIDAD | 3,5 |
| DURACIÓN | 3 |
| VIDILLA | 3 |

**PUNTUACIÓN** 



# GUÍA DE **DIGIMON WORLD**

## ENTRENAMIENTO

**En el Gimnasio Verde encontrarás seis tipos de ejercicios distintos que aumentan diferentes estadísticas.**

**CLASE**
**Aquí es donde puedes desarrollar la capacidad mental de tu Digimon. Cuanto mayor sea su fuerza intelectual, más órdenes podrás darle. Gracias a esto tu Digimon puede asimismo aprender nuevos movimientos.**

**CARRERA**
**Acentúa la velocidad de tu Digimon para que pueda evitar los ataques en la batalla.**

**CATARATA**
**Incrementa los PM y la defensa de tu Digimon a fin de que pueda efectuar unos ataques más potentes.**

**GUANTE DE BOXEO**
**Potencia la defensa de tu Digimon propinándole un buen golpe en toda la cabeza con un guante que sea bien gordo!**

**TRASLADO DE PEDRUSCO**
**Aumenta los Puntos de Salud de tu Digimon para que pueda encajar más impactos en una batalla.**

**GOLPES AL ÁRBOL**
**Esto ayuda a tu Digimon a reforzar su poder ofensivo.**

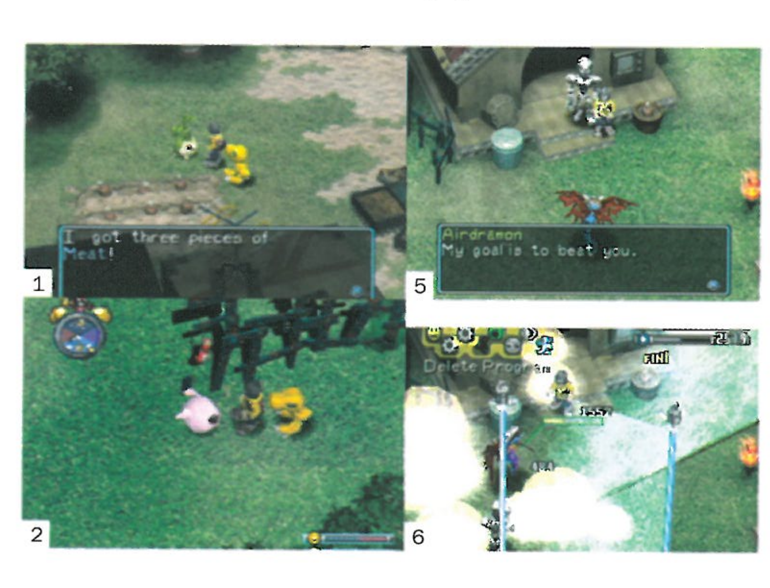
## CIUDAD ARCHIVO
(FILE CITY)
Nº de Digimons a reclutar: 2

Tras la secuencia inicial sabrás del problema que tienen en el mundo Digimon. Cuando salgas de la casa de Jijimon, vuelve adentro y habla con el otro Digimon. Tokomaon te dará
44 algunos ítems. Una vez fuera de nuevo, ve a la parte de detrás de la casa y habla con Tanemon **[01]**. Éste te dará comida cada día. Vete a la parte de delante de la casa y habla con Yuramon. Ve a la izquierda del Gimnasio Verde y charla con Koromon **[02]**. Entra en el Gimnasio y entrena a tu Digimon **[03]**, pero procura no dejarlo exhausto. Sal otra vez y ve a la ciudad a hablar con Tsunomon. Luego dirígete al Bosque Nativo para empezar tu aventura. Los dos Digimons siguientes los puedes ignorar de momento, ya que no aparecen hasta bastante entrado el juego.


3



4



1 2 5 6



7

### GREYMON
Tras hablar con Jijimon cuando tu ciudad tenga una calificación de 15, te encontrarás a Greymon frente a la casa **[04]**. Éste se te acercará y te pedirá pelea. Si ganas, se unirá a la ciudad y creará una Arena de Combate (Battle Arena).

### AIRDRAMON
Después de que Jijimon te diga que el Monte del Infinito ha salido a la luz, te atacará un Airdramon en el exterior **[05]**. Lucha con él **[06]** y derrótalo, tras lo cual descansará en la casa de Jijimon **[07]**. Tras algún tiempo, Airdramon abre un puesto de adivinación en la Arena de Combate de Greymon.

## BOSQUE NATIVO
(NATIVE FOREST)
Nº de Digimons a reclutar: 6

### AGUMON
Al entrar en el bosque te plantará cara un Agumon. No puedes evitar esta batalla y debes vencerlo para seguir adentrándote en el bosque. Una vez derrotado, se unirá a la ciudad y abrirá un Banco de Ítems que puede albergar 100 ítems **[08]**, cosa muy útil cuando tienes las manos llenas.

### KUNEMON
A este Digimon se lo puede encontrar en el Lecho de Kunemon (Kunemon's Bed). Está sentado en un arbusto y cuando te dirijas a él te dirá que está hambriento. Dale un poco de comida y te retará a un combate **[09]**. Cuando ganas, Kunemon abre un nuevo camino en la plaza principal de la ciudad. Este camino te lleva al área del Puente Digital (Digital Bridge), que es mucho más rápido que tener que rodear todo el Bosque Nativo y retroceder para llegar al puente.

### PALMON
Localiza a Palmon al Sur del lavabo del Bosque Nativo. Ella estará de espaldas a ti. Háblale y te dirá que es


8


9



10 11 12 13

una flor. Sigue dándole conversación hasta que luche contigo [**10**]. Derrótala y se unirá a la ciudad y reformará la granja cárnica. Ahora a Tanemon lo verás sentado en una de las macetas mientras Palmon dirige la granja. Palmon te dará tres comidas gigantes al día.

### COELAMON
Coela Point es la playa que hay a un par de pantallas al Sur del Puente Digimon [**11**]. Vete a Coela Point durante la tarde y habla con la sombra que nada junto a la orilla. Del agua debería surgir un Coelamon que te permita cruzar a la otra orilla. Ve pues a la otra margen y tira luego hacia el Norte siguiendo la costa. Para cuando llegues al puente ya debería estar reparado, y entonces podrás cruzar siempre que quieras. Regresa a Coela Point y habla con Coelamon, quien se unirá a la ciudad. Coelamon abre un Puesto de Ítems (Item Stand) en la plaza de la ciudad.

### ETEMON
Al Este del sitio de Palmon encontrarás un árbol con una puerta. Dicha puerta te dice que no hay nadie en casa y que te vayas. Ven a esta puerta después de que la puerta del Monte del Infinito se haya abierto y Etemon te emboscará [**12**]. Tras derrotarlo, Etemon se unirá a la ciudad, aunque otro Digimon lo echará a patadas. Lo encontrarás de morros cerca del Puente Digimon y estará dispuesto a venderte una Banana Dorada, su ítem de digievolución, a cambio de 50.000 bits.

### NINJAMON
El último Digimon del Bosque Nativo no se halla en realidad en ese bosque, sino cerca del Puente Digimon. Aparecerá de forma aleatoria por la noche, una vez abierta la Tienda de Ítems Secretos, si vas hacia el Sur pasado el Puente. Ninjamon te retará a un combate [**13**]: si puedes doblegarlo, se unirá a la ciudad. Se une a la Tienda de Ítems Secretos y te proporciona información acerca de dichos ítems.

## JUNGLA TROPICAL
(TROPICAL JUNGLE)
Nº de Digimons a reclutar: 4

### PIXIMON
A Piximon se lo ve de vez en cuando revoloteando por la pantalla principal de la Jungla Tropical, al Sur del Puente Digimon [**14**]. Sabrás que estás en la pantalla correcta si hay dos Muchomons durante el día o dos J-Mojyamons por la noche, y si en esa pantalla se pueden seguir tres direcciones. Avistar a Piximon es muy poco habitual. Aparece cada día a la misma hora, pero ésta es distinta en cada partida. Asegúrate de tomar nota de qué hora del día es si lo ves, para que, en caso de que no lo derrotes, sepas a qué hora volver más adelante. Cuando al fin das con él, Piximon no es una perita en dulce. Como buen Digimon definitivo, es difícil de vencer. Una vez que acabas con él, Piximon aparece en la tienda de Ítems de vez en cuando, vendiendo un manual de entrenamiento por 50.000 bits.

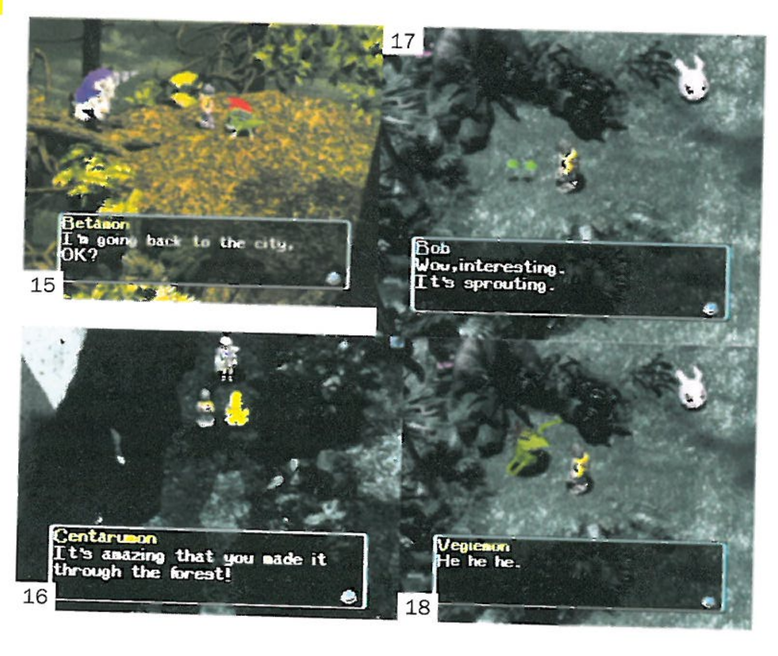
### BETAMON
Betamon se encuentra en la sección de la Jungla Tropical, cerca de la Región del Manglar (Mangrove Región). Para dar con él, dirígete al Este en la pantalla de Piximon, en dirección al puente de madera. Cruza el puente pero no pases a la siguiente pantalla del Este. En vez de eso, ve para arriba y llegarás a un área con un ModokiBetamon. Sube más allá del ModokiBetamon y ve luego al Oeste, donde localizarás a Betamon. Habla con él y se unirá a la ciudad [**15**]. Betamon ayuda a Coelamon en la Tienda de Ítems, aportando unos cuantos ítems propios.

### CENTARUMON
Está en el Bosque de Amida, que encontrarás yendo al Este desde el puentecito de madera, y luego al Norte desde la pantalla de la señal. Centarumon no es un tipo hospitalario, y si te ve te pegará un tiro. Con cada disparo reduce a la mitad los HP de tu Digimon, hasta que te lo deja sólo con 1 HP, y no puedes continuar hasta que sus HP no vuelvan a subir. Debes ir al fondo del Bosque de Amida para dar con la puerta señalada con una O en vez de una X. Si te alcanzan, da de comer a tu Digimon un disquete de recuperación para que no resulte dañado. En cuanto llegues a la hilera marcada con una O, Centarumon te saludará y se unirá a la ciudad [**16**]. Centarumon abre allí una clínica en la que vende medicinas y cura el cansancio de tu Digimon. También abrirá la puerta de la Arcaica Región Dino.


14

### VEGIEMON
Si te vas hasta la planta que hay al Norte de la pantalla de Piximon, y luego al Este del lavabo de la Jungla Tropical, verás que se está muriendo de sed. Mira la maceta que hay junto a la de Tanemon a 15 de mes. Allí habrá una planta tropical en desarrollo, y puedes hacerte con ella para usarla con la planta [**17**]. Una vez que uses la planta tropical con el brote, crecerá un Vegiemon [**18**]. Éste se une a la ciudad y se hace cargo del trabajo de Palmon en la granja cárnica. Vegiemon te dará tres solomillos al día y te permitirá comprar Rábanos Halcón (Hawk Radishes) y Zanahorias Súper (Super Carrots), usados para entrenar.





15 16 17 18

## TÚNEL DEL TALADRO
(DRILL TUNNEL)
Nº de Digimons a reclutar: 4

En el segundo piso del Túnel del Taladro, cruza el puente hacia el Oeste y habla con el Drimogemon. Éste luchará contigo. Si lo vences te prometerá trabajar duro para terminar el túnel del taladro. Sal afuera y vuelve por el puente. Al Sur encontrarás el tercer piso del Túnel del Taladro, donde hay un Drimogemon excavando; te dirá que tardará mucho, así que vuelve más tarde. Este Drimogemon no terminará hasta que la calificación de prosperidad de la ciudad sea mayor que 45. Cuando eso ocurra, dejará de escarbar porque encontrará una sala donde topa con una antigua tablilla que es lo que Leomon está buscando. Vuelve a la pantalla de los tres Goburimons y luego ve hacia el Este. Encontrarás un Drimogemon cavando, con una gran pila de tierra a sus espaldas. Si hablas con él, te contratará para sacar esa tierra del túnel a fin de poder él excavar más deprisa. Te pagará 500 bits por cada viaje que hagas. Después de trasladar toda la tierra que te convenga, debes irte del Túnel del Taladro y esperar unos cuantos días a que acaben. Días más tarde, verás que el Drimogemon al que ayudaste ha abierto el túnel, pero ha encontrado una gran roca que bloquea la entrada. Tu Digimon puede apartarla.

### MERAMON
Detrás de la descomunal roca está la Cueva de la Lava (Lava Cave), hogar de Meramon, el Digimon de fuego. Meramon está furioso por lo que le ocurre al Mundo Digimon, y quiere detenerlo destruyéndolo todo. Cuando hablas con él, te desafía a una batalla [19]. Cuando lo derrotes, se unirá a la ciudad. Tras reclutar a Meramon, la



19



20

entrada desde el Bosque Nativo al Monte Panorama queda libre y puedes explorar por ahí. Meramon se une a la ciudad como cocinero: abrirá un Restaurante frente a la Tienda de Ítems y servirá varias comidas que aumentarán las estadísticas de tu Digimon.

Cuando Meramon haya abandonado el Túnel del Taladro, el río de lava habrá desaparecido y podrás andar por esa zona. Si, en la parte interior de esa área, te diriges al Norte, deberías encontrarte algunos DemiMeramon en la cueva. Éstos no son hostiles y conversarán contigo. Al final de la sección hallarás un par de Ordenadores de Ítems. Dirígete al Sur hasta volver a encontrarte al Drimogemon. Éste está excavando de nuevo, y si charlas con él te dirá que pronto habrá acabado. Vuelve al cabo de unos días y serás libre de corretear hacia el Monte Panorama.

### DRIMOGEMON
Habla con el Drimogemon una vez que haya acabado y se unirá a la ciudad como buscador de tesoros. Drimogemon te localizará tesoros por 1.000 ó 5.000 bits.

### OGREMON
Tras perseguir a Ogremon fuera de la cueva de Whamon, se apodera de los Túneles del Taladro: a la que entres, te retará a una pelea [20]. Derrótalo ahora y se unirá a la ciudad [21]. Ogremon patrulla la ciudad, siempre alerta por si ve personajes sospechosos.

### NANIMON
En cuanto recibas la tablilla de Leomon, regresa a la cueva y mira a la



21

izquierda de donde estaba antes la susodicha tablilla. Allí encontrarás a Nanimon. Para reclutarlo tendrás que verlo en las cinco áreas.

El Túnel del Taladro queda completo en cuanto das con la tablilla, así que después de eso no tiene mucho sentido estar ahí. Si no sabes cómo volver al Túnel del Taladro en vez de cruzar hasta el Monte Panorama, cuando te pregunten si deberías cruzar corriendo, di que no y podrás entrar en el túnel con normalidad.

## ARCAICA REGIÓN DINO
(ANCIENT DINO REGION)
Nº de Digimons a reclutar: 2

La Arcaica Región Dino se compone de dos áreas principales. En la Zona Glacial, el tiempo pasa más lento de lo normal. En la Zona Veloz (Speedy Zone), el tiempo va más aprisa de lo normal. Tyranomon es el guardián de las entradas de la Arcaica Región Dino, así que para entrar en la región al principio deberás vértelas con él. Para acceder a la Arcaica Región Dino, ve al Bosque Amida en el que encontraste a Centarumon y pasa por cualquiera de las entradas traseras.

### TYRANNOMON
La primera vez que entras en la Arcaica Región Dino, te desafía a un combate [22]. Cuando lo venzas, te hablará y se volverá a vigilar la entrada de la Arcaica Zona Veloz. Búscalo en la entrada y te hablará de un meteorito que cayó en algún lugar de la Zona Veloz. Tyrannomon se apartará, permitiéndote el paso a la Zona Veloz [23]. Asegúrate de que tu Digimon sea joven para que no desaparezca justo en medio de la misión. Cerciórate también de que llevas un buen suministro de comida y algunos orinales portátiles, ya que tu Digimon querrá ítems más a menudo. Cuando entres en la Zona Veloz por primera vez, ve hacia el Norte. Sigue en esa dirección hasta ver un Saberdramon [24]. Derrótalo y te dirá que hay una entrada oculta en la pantalla anterior. Vuelve a la pantalla del esqueleto gigante y corre a lo largo de la pared de la izquierda. Deberías encontrar un pequeño



22



23



24

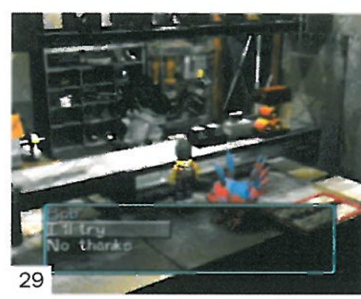


25



26


28


29

pasadizo que te conducirá al meteorito. Sigue el camino hacia el Norte para dar con el meteorito en un rincón. Es un Meteormon que ha caído hace poco del cielo. En cuanto acabes de hablar con él, vuelve con Tyrannomon y explícale lo ocurrido. El amo de Tyrannomon **[25]** le dirá que te ayude uniéndose a la ciudad, y Tyrannomon trabajará en el Restaurante de Meramon.

## NANIMON

Si vuelves a la Arcaica Zona Veloz después de hablar con Tyrannomon, verás a Nanimon en el mismo sitio donde encontraste a Meteormon. Si ésta es la primera vez que has visto a Nanimon, dejará caer la Cadena Digital (Digital Keychain) que te permitirá llevar 20 ítems en el inventario.



# OVERDELL
Nº de Digimons a reclutar: 2

El Overdell se halla cerca de la Jungla Tropical. Para entrar en la Mansión de Grey Lord, necesitas un Digimon de tipo vírico como Numemon, Sukamon, Kuwagamon, Metal Greymon, Megadramon o Devimon.

## BAKEMON

En el Cementerio de Overdell encontrarás un Bakemon flotando por ahí. Bakemon es el único que no lleva sombrero, no como los Soulmons. Habla con Bakemon y te hará tres preguntas. Sin embargo sólo entenderás lo que te dice si tu Digimon también es un Bakemon **[26]**. Le entiendas o no, responde a las preguntas con dos afirmaciones y una negación y se unirá a la ciudad.


27

Una vez en la mansión, todas las puertas, menos una, estarán cerradas con llave; la que hay a la derecha de las escaleras de la planta baja no lo está **[27]**. Ve al Oeste a través de un par de salas, y luego al Sur, donde entras en el Comedor (Dining Room) de la mansión. Allí hay un fulgor que viene de la chimenea; en realidad es una llave que abre muchas de las puertas de la Mansión de Grey Lord. Registra todas las salas que puedas abrir, ya que muchas de ellas tienen Ordenadores de Ítems. En la estancia de las escaleras, sube y encintrarás dos Ordenadores de Ítems y dos Rockmons. Éstos son hostiles, así que no intentes hablar con ellos. Vete al Sudeste, dejando atrás a los Rockmons, para llegar a un área donde el suelo es como una jaula de metal. Camina por el rincón del Sudeste y en principio la jaula se romperá y tú caerá a otra sala.

Vete hacia la puerta del Norte y te encontrarás en una sala con un ataúd. Inspecciónalo y descubrirás que en realidad es una puerta a un laboratorio secreto. Verás a Myotismon tendido en el suelo, agotado **[28]**. Myotismon quiere que le des un filete, que puedes encontrar en la nevera cerrada con llave de la mansión. Él te da la llave y te dice que te des prisa. Vuélvela frigorífico y ábrelo... ¡la carne ya no está! Lee la nota y vuelve al cementerio: allí donde estaba Bakemon habrá un trozo de carne. Recógelo y llévaselo a Myotismon.

## SKULL GREYMON

Lee el cartel de anuncios de Shellmon en el que pone que Myotismon está desaparecido. Regresa a la Mansión de Grey Lord y visita el comedor donde suele estar Myotismon. Allí no está, de modo que corre escaleras arriba a su despacho y entra en el área del laboratorio donde encontraste a Myotismon la primera vez, cuando te pidió el filete. Ahí tampoco está, así que corre al piso de abajo e intenta salir de la mansión. En ésas te saldrá al paso Devimon. No quiere luchar contigo pero, cuando se va, se levanta el campo de fuerza de la puerta cerrada y eres libre de explorar el laboratorio subterráneo. Cruza la puerta y baja en el ascensor para llegar a una fábrica. Deja atrás a los dos Darkrizamons que dan vueltas y tendrás que tomar una decisión. Hay dos puertas, una custodiada por un Tekkamon y la otra por tres Darkrizamons. La puerta correcta es la del Tekkamon; crúzala y encontrarás a Myotismon tendido en una zona enjaulada. Vete al Norte de la pantalla y te encontrarás cara a cara con Skull Greymon. Lucha con él y véncelo para que acabe desapareciendo. Vuelve corriendo con Myotismon, ayúdalo y te lo agradecerá. Ahora Myotismon regresará a su sitio del comedor, así que sal del laboratorio subterráneo y hazle una visita allí.



# GRAN CAÑÓN
(GREAT CANYON)
Nº de Digimons a reclutar: 5

## MONOCHROMON

La tienda de Monochromon es lo primero que verás en tu visita al Gran Cañón. Su tienda se halla justo al lado del lavabo del Gran Cañón **[29]**. Monochromon hace un trato contigo: él te contrata por ocho horas para ver cuánto eres capaz de venderles a varios Digimons clientes **[30]**. Tu trabajo consiste en venderles ítems al mayor precio posible sin que ellos se enojen. Si elevas demasiado el precio, se irán sin comprar nada. Si lo bajas demasiado, el cliente está satisfecho, pero apenas conseguirás beneficios. Para superar la prueba de Monochromon, debes sacar un beneficio de más de 3.000 bits. Hecho esto, Monochromon se unirá a la ciudad y abrirá una Tienda de Ítems.

## OGREMON

Ve al Este de la tienda de Monochromon y tira por el desvío de la derecha. Te atacarán Ogremon y su banda **[31]**. Si los vences, se retirarán a su escondrijo, situado en el piso del cañón **[32]**. Síguelos bajando en el ascensor o bien yendo al otro



30


31



32



lado del cruce y dejándote caer por el precipicio que se derrumba. En la parte de atrás de la Fortaleza de Ogremon lo encontrarás a él en persona. Lucha otra vez con él y su banda: cuando pierda escapará, así que síguelo subiendo en el ascensor.

## SHELLMON

Para dar con él, sube en el ascensor que sale de la fortaleza de Ogremon. Ahora ve al Este por un puente y en la siguiente pantalla encontrará un Goburimon. Véncelo y cruza el puente del Norte. A partir de ahí, Shellmon te hablará. Para ayudarlo, vuelve a bajar en el ascensor. Sal de la fortaleza de Ogremon y dirígete al Este hasta hallar el ascensor principal. Tira una vez hacia arriba y, en el siguiente piso, sal del ascensor. Vete al Noroeste, hacia el puente de metal. Cruza hacia la Tierra Congelada, ve a la izquierda pasando ante el calentador y cruza el otro puente de metal. Allí encontrarás a Shellmon **[33]**. Habla con él y se unirá a la ciudad. Shellmon dirige el Cartel de Anuncios (Bulletin Board), que puedes leer en cualquier ocasión. Es un buen lugar para hallar pistas acerca de adónde ir y qué hacer.



## NANIMON

Tras ganar a Ogremon en su Fortaleza, puede que encuentres al azar a Nanimon cerca del ascensor trasero.

## BIRDRAMON

Para llegar al nido de Birdramon, sube en el ascensor principal para ir al piso superior. Acércate al nido y Birdramon te atacará **[34]**. Véncelo y se unirá a la ciudad como medio de transporte. A cambio de unos emolumentos, Birdramon te llevará a una parte de la isla que ya hayas visitado. Los vuelos de Birdramon son de un solo sentido, así que si necesitas volver aprisa, llévate un Piloto Automático contigo.



33



34

## UNA GANGA

**Mientras trabajas en la tienda de Monochromon, vendrán varios Digimons. Aquí tienes una guía que te orienta sobre cuáles comprar y a qué precio. Los Digimons pedirán comida, orinales portátiles y medicamentos. La medicina es lo que más beneficios da, y la carne lo que menos.**

**La carne la deberías vender a unos 50 bits, o 60 a ser posible. Los orinales portátiles deberían estar en torno a los 350 ó 390 bits como mucho. La medicina se puede vender sin problemas por 1.300 bits, pero a veces los Digimons pagan 1.400 por ella.**

**Los Gotsumon son los mejores clientes. Son educados y pagan casi todo lo que les pidas.**
**Los Weedmon son los peores clientes. Son groseros y odian pagar precios altos. Quieren los ítems a su precio original y a veces por menos. Lo bueno es que suelen pedir carne, así que no perderás demasiados beneficios.**
**Los Muchomon rara vez vienen, y cuando lo hacen suelen comprar medicamentos. Son imprevisibles: a veces pagan un precio elevado y a veces se van a la primera oferta, aun cuando ésta sea razonable.**

## TIERRA CONGELADA
(FREEZELAND)
Nº de Digimons a reclutar: 7

Ten cuidado con qué Digimons te llevas a la Tierra Congelada, ya que a algunos no les gusta el frío y enferman con rapidez. Sin embargo, esto no es necesariamente algo malo.

## ANGEMON

A Angemon se lo puede encontrar en el Santuario de Hielo (Ice Sanctuary) de la Tierra Congelada **[35]**, atrapado como estatua **[36]**. Sólo puedes entrar en el Santuario de Hielo si tu Digimon es del tipo vacuna. Al entrar verás la estatua refulgente de Angemon. Inspecciónala y tu Digimon encontrará debajo un pasadizo oculto. Si vas por el Norte hasta el final, localizarás un área de entrenamiento.



35
39
36
40

Hay un pasaje secreto en la pared de la derecha según enfilas el pasadizo. Sigue adelante por el pasadizo secreto. Al entrar en la sala de los teletransportadores, vete al Este y usa el primero que ves allí. En la siguiente sala con transportadores, usa el del Nordeste. Este transportador te llevará a la última sala, donde te esperan un Hyogamon y dos Gotsumons. Véncelos a los tres y podrás liberar el espíritu de Angemon. Cuando su espíritu se haya ido, vete del sótano del santuario. Al volver a la estatua, Angemon te saludará **[37]**. Angemon se une a la ciudad como ayudante de Jijimon, y te pasará información sobre dónde buscar Digimons.

## PENGUINMON

Encontrarás a Penguinmon en la pista de curling de la pequeña cueva cercana a los témpanos de hielo de Mojyamon. Penguinmon te explicará cómo jugar y te retará a una partida **[38]**. La primera partida te la dejará gratis, pero si pierdes tendrás que traer un pescado para volver a jugar. Cuando le ganas, Penguinmon se une a la ciudad **[39]** y monta una Pista de Curling en el sótano de la Arena de Combate **[40]**. Por un pescado jugará una partida contigo; si vences te dará un ítem.



37


38

## MOJYAMON

Los Mojyamons viven en los témpanos de hielo de la Tierra Congelada. Son negociantes natos y a menudo te darán ítems caros a cambio de otros baratos. Hay tres Mojyamons en la Tierra Congelada, cada uno de los cuales pide ítems distintos. En cuanto hayas negociado con todos ellos, el último con quien tuviste trato se une a la ciudad y abre la Tienda de Ítems Secretos, situada en el piso de debajo de la Tienda de Ítems normal.

## OGREMON & WHAMON

Encontrarás a Whamon en el rincón occidental de los témpanos de hielo. Éste te cuenta que Ogremon se ha hecho con su cueva convirtiéndola en



41



42



44



43



45

47

48


50

un escondrijo **[41]**. Elige ayudarlo y te llevará a la cueva **[42]**. A la que derrotes a Ogremon y su banda, saldrán corriendo y escaparán en submarino. Whamon te transporta de vuelta a la Tierra Congelada y luego se dirige a la Ciudad Archivo. Whamon sirve como segundo medio de transporte;, llevándote a su cueva secreta de la playa y a la Ciudad Industrial. Cuando vuelvas a la Ciudad Archivo, pide a Whamon que te lleve a su cueva de la playa. Al fondo de dicha cueva hallarás un Ordenador de Ítems que contiene un Huevo Brumoso (Mysty Egg); se trata del ítem de digievolución de Digitamamon.

## FRIGIMON

El Tablón de Anuncios de Shellmon habla de un Digimon que rescata a otros del frío. Si llevas contigo un Digimon bebé a la Tierra Congelada, puede que enferme. La mejor forma de que tu Digimon caiga enfermo es no darle de comer ni dejarlo dormir; eso sí, déjale ir al lavabo o se convertirá en un Sukamon. Si tu Digimon se desmaya por la enfermedad, Frigimon te salvará **[43]**. Luego te dice que tengas más cuidado con tu Digimon en el frío. Tú dile que digievolucionarás a tu Digimon para que sea un Digimon mejor equipado para el clima gélido; en cuanto lo hagas, vuelve a hablar con Frigimon **[44]**. Éste se unirá a la ciudad como vendedor de helados en el Restaurante.

## GARURUMON

Garurumon se halla en el rincón occidental de la Tierra Congelada, al Sur de la casa de Frigimon. Si hablas con él, te retará a un combate. Si lo derrotas, te acusará de haber hecho trampa y pedirá una revancha a las cuatro en punto del día siguiente **[45]**. Cuando te enfrentes de nuevo a Garurumon, no podrás curar a tu Digimon. Así, asegúrate de que tu Digimon sea lo bastante fuerte para luchar por sí solo. Cuando lo vences de nuevo, Garurumon se une a la ciudad y ayuda en el Restaurante.

# MONTE PANORAMA
(MOUNT PANORAMA)
Nº de Digimons a reclutar: 3

## UNIMON

La primera vez que pases por el Monte Panorama verás a Unimon tendido en el suelo **[46]**. Habla con él, dale luego un ítem de recuperación y se unirá a la ciudad, trabajando en la Tienda de Ítems.

## VADEMON

Caminando por la zona de las esporas, verás unas extrañas marcas en el suelo. Cuando leas el Tablón de Anuncios, verás que pone que se ha avistado un ovni. Cuando el tablón diga que el alienígena ha hablado, vuelve adonde viste las marcas y aparecerá Vademon **[47]**. Habla con él y se unirá a la ciudad para trabajar en el Restaurante.

## MAMEMON

Al Norte del área de las esporas hay tres Frigimons de Barro en el campo. Vuelve una y otra vez a la pantalla hasta que aparezca Mamemon. En cuanto lo ves, te desafía a una pelea **[48]**. Doblégalo y se unirá a la ciudad para trabajar en la Tienda de Ítems Secretos.

# SABANA MECÁNICA
(GEAR SAVANNA)
Nº de Digimons a reclutar: 3

## LEOMON

La primera vez que entres en la Sabana Mecánica, dirígete al Este y luego al Norte, y verás a Patamon en apuros **[49]**. Leomon se presentará para ocuparse del malo. Luego abandona el lugar de los hechos, así que síguelo y habla con él **[50]**. Te dirá que está buscando algo: la tablilla sagrada de sus ancestros, que puedes encontrar en el Túnel del Taladro **[51]**. Cuando la calificación de prosperidad de la ciudad esté por encima de 45, el último Drimogemon terminará de cavar. Ha encontrado una cueva que contiene la tablilla de Leomon **[52]**. Cuando le des a éste su tablilla, se unirá a la ciudad **[53]**.

51



52



53



46



49



54





55



56

## ELECMON

Elecmon se halla cerca de un árbol, al Norte de la entrada principal de la Sabana Mecánica. Habla con él y te propinará una descarga, restándole unos cuantos HP a tu Digimon. Habla con él de nuevo y te volverá a meter una sacudida. Cuando te le diriges una tercera vez, te la vuelve a arrear pero observa que eres muy valiente por acercártele **[54]**. Entonces decide unirse a la ciudad como proveedor de electricidad.

## PATAMON

Lo encontrarás al Este de Elecmon. Patamon quiere enfrentarse a ti tres veces. Tras el tercer asalto, Patamon admite que no te puede vencer y se une a la ciudad para trabajar en la Tienda de Ítems **[55]**.

## BIYOMON

Ve al Sur de Patamon en busca de Biyomon. Cuando hables con ella, se alejará. Sigue intentando hablarle y huirá de ti. Habla con tu Digimon y espera a que la traiga hacia ti persiguiéndola. Cuando la tengas arrinconada, puedes hablar con ella **[56]**. Se unirá a la ciudad y trabajará en la Tienda de Ítems.

# MONTAÑA BASURA
## (TRASH MOUNTAIN)
Nº de Digimons a reclutar: 1

La Montaña Basura es el hogar de los Digimons sucios, los Sukamons. Los gobierna el Rey Sukamon, quien puede devolver a tu Digimon a su


57



58

estado anterior en caso de que digievolucione y se convierta en un Sukamon **[57]**. La primera vez que entras en la cámara del Rey, un Sukamon te habla de la Caña de Pescar (Fishing Rod) que vio. Hazte con ella y tendrás tu primera caña.

## SUKAMON

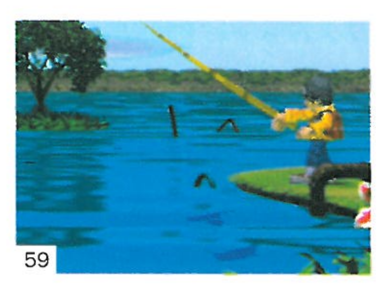
Habla primero con el Sukamon que está ahí plantado cerca del Rey y te dirá que quiere unirse a la ciudad. En la ciudad se estará cada noche cerca del lavabo (ejem) **[58]**.

# LAGO DEL OJO DEL DRAGÓN
## (DRAGON EYE LAKE)
Nº de Digimons a reclutar: 1

Ahora que tienes la Caña de Pescar, puedes visitar el lago e ir de pesca **[59]**. Por desgracia, sólo tienes la caña gastada para empezar. Va bien para atrapar pececillos como las truchas negras (que aumentan ligeramente las estadísticas de tu Digimon), pero necesitarás la Caña Asombrosa (Amazing Rod) del Shogun Gekomon, en el Pantano de los Gecos, si quieres pescar piezas más grandes o al Seadramon. En el Lago del Ojo de Dragón hay dos sitios de pesca: una orilla al Norte y una al Sur.

## SEADRAMON

El Seadramon es fácil de ver en el Lago del Ojo de Dragón. Es la sombra grande que nada en forma de S en la orilla del Sur. Para hablar con él, deberás pescarlo como a un pez

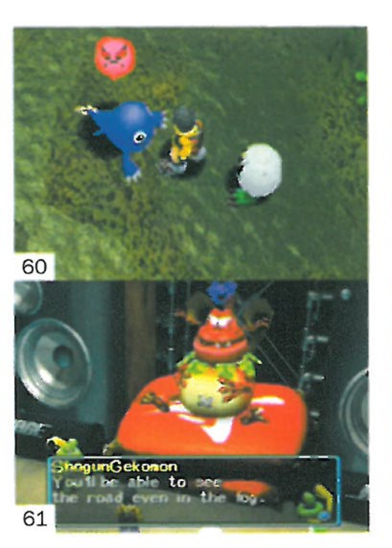

59

corriente. Tras pillarlo, podrás charlar con él. Te dará la Flauta Azul (Blue Flute), que te permite efectuar viajes de ida y vuelta desde el Lago del Dragón a la Tierra de los Escarabajos. Te entregará asimismo una Botella de Agua (Water Bottle) —el ítem de digievolución de Seadramon— y le enseñará a tu Digimon una técnica de Agua/Hielo.

# PANTANO DE LOS GECOS
## (GEKO SWAMP)
Nº de Digimons a reclutar: 1

El Pantano de los Gecos está al Norte de la Sabana Mecánica. Puede que cruzando la pantalla del Sur de este Pantano te encuentres a Otamamon **[60]**. Derrótalo y te encontrarás ante el Shogun Gekomon. Éste te ayudará lanzando sobre ti un hechizo que te permite andar a través de la neblina de la Arboleda Brumosa para llegar hasta el Guardián del Árbol Brumoso, Cherrymon **[61]**.

El Shogun Gekomon es también un comerciante de cartas Digimon. Te dará puntos de Mérito a cambio de cartas, y luego podrás cambiar esos puntos por ítems. Uno de esos ítems



60
61



62

es la Caña Asombrosa. El resto son varios chips de estadísticas e ítems de digievolución. Puedes conseguir cartas para intercambiarlas en la Máquina de la Tienda de Ítems, o bien en la Tienda de Ítems Secretos.

## GEKOMON

Un Gekomon situado cerca de la entrada principal de la sala del Shogun Gekomon te dice que le gustaría unirse a la ciudad **[62]**. Habla con él y se unirá a la Arena.

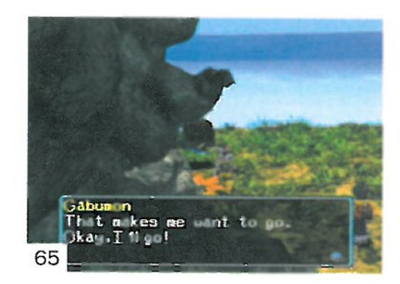
# ARBOLEDA BRUMOSA
## (MISTY TREES)
Nº de Digimons a reclutar: 2

Encontrarás a Cherrymon en la parte Norte del bosque, obstruyendo la entrada de Ciudad Juguete **[63]**. Habla con él y te dirá qué es lo que hizo que todos los Digimons perdieran sus recuerdos. Luego eliminará la bruma por ti y se apartará para que puedas entrar en Ciudad Juguete **[64]**. Cherrymon también puede entrenar a tu Digimon para que sea más inteligente y tenga más PM.



63
64





65



66
67

### GABUMON

Verás un Gabumon al Norte de la entrada al Pantano de los Gecos, escondido a la izquierda de la pantalla, detrás de un área como escarpada. Cuando hables con él, te desafiará a una combate. Tras vencer a Gabumon, éste se une a la ciudad **[65]**.

### KOKATORIMON

Si hablas con Yuramon, te dirá que te adentres en la bruma a primera hora de la mañana y algo bueno ocurrirá. Si haces tu visita antes de que salga el sol y te vas dos pantallas al Este de la entrada del Pantano de los Gecos, verás a Kokatorimon **[66]**. Véncelo y se unirá a la ciudad **[67]**.

## CIUDAD JUGUETE
(TOY TOWN)
Nº de Digimons a reclutar: 2

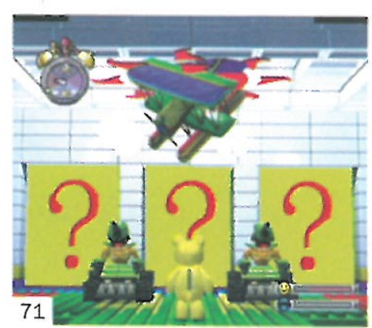
### MONZAEMON

Cuando llegues a Ciudad Juguete, explora la tienda de disfraces de la izquierda para ver el traje de Monzaemon. Para ponerte ese disfraz te hará falta un Digimon resbaladizo como un Numemon **[68]**. En cuanto hayas criado a un Numemon, vuelve a la tienda y ponte el traje. Con esto, tu Digimon digievolucionará para transformarse en un Monzaemon **[69]**.


68
69
72
73

Ahora que tienes un Monzaemon, llévalo a la Casa Robot. El Tinmon te pedirá que salves a su amigo, que fue secuestrado por WaruMonzaemon **[70]**. Ahora tienes la puerta de la mansión abierta. Al entrar en esa casa, verás que hay tres pisos con enemigos en cada una, algunos de los cuales son evitables, mientras que otros no **[71]**. En cada piso hay tres puertas a elegir. Si escoges la incorrecta tu Digimon perderá algunos HP. Las puertas a elegir están en este orden: Izquierda, Central, Izquierda.


70


71


74

En la última sala encontrarás dos regalos: uno grande y uno pequeño **[72]**. Elige el pequeño y WaruMonzaemon saltará a luchar contigo **[73]**. Véncelo y te devolverá a Hagurumon. Lleva a Hagurumon de vuelta a la Casa Robot **[74]**. El auténtico Monzaemon se unirá a la ciudad y se estará en la parte de atrás de la casa de Jijimon.

### NANIMON

Tras derrotar a WaruMonzaemon, regresa a la sala en la que luchaste y Nanimon debería estar ahí.

## CIUDAD INDUSTRIAL
(FACTORIAL TOWN)
Nº de Digimons a reclutar: 5

La primera vez que entres en la Ciudad Industrial, vete al Este desde el muelle, y luego al Norte desde la carretera principal. Verás una boca de alcantarilla abierta en lo alto de esta pantalla. Entra en ella y baja al área de las cloacas. Verás que en esta zona hay una niebla roja, y si te vas una pantalla al Este repararás en un Numenon enfermo **[75]**. Vete de las cloacas y verás una puerta abierta que te queda un poco al Sur. Es la sala de control de Andromon. Habla con él y te dirá que no tienes ningún motivo para estar ahí **[76]**. Abandona su sala y dirígete al Este para ver dos Guardromons vigilando la puerta de la fábrica **[77]**. Habla con el Guardromon de arriba, quien te dice que los momentos de cambio de turno son la medianoche y el mediodía. Vuelve a alguna de estas horas y el Guardromon no debería estar ahí. Entra en la zona de la fábrica y sigue el camino hacia los



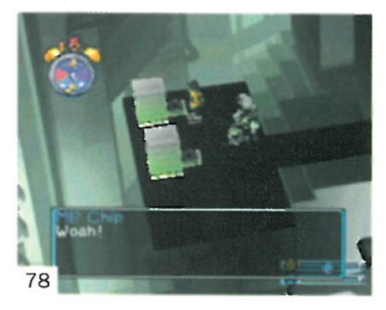
75



76



77



78



79

82



80

83

dos Guardromons que custodian la siguiente puerta. Tras derrotarlos, no te olvides el Ordenador de Ítems a tu izquierda, al otro lado de la pasarela negra [78]. A continuación, cruza la puerta y sigue la pasarela. Habrá una puerta a tu izquierda que cuesta de ver. Aquí es donde encontrarás a Giromon [79]. Cuando lo venzas, caerá inconsciente al suelo [80]. Vete de la sala de Giromon y vuelve a la de Andromon. Éste te habla de una información de sus ordenadores que tal vez se pueda grabar, y te dice que procurará recuperarla.

## NUMEMON

Habla con Numenon en las cloacas tras derrotar a Giromon. No recordará quién eres y querrá enfrentarse a ti [81]. Véncelo y se unirá a la ciudad para trabajar en la Tienda de Items Secreta, vendiendo ítems para repeler y atraer a los enemigos.

## ANDROMON

Andromon tarda unos cuantos días en recuperar la información, así que vuelve entonces. Cuando haya acabado te hablará de la isla [82]. Luego se unirá a la ciudad.



81

## GIROMON

Giromon sigue aún en su habitación tras su derrota y ahora quiere unirse a la ciudad [83]. Estará al cargo de la máquina de discos del Restaurante.

## METAL MAMEMON

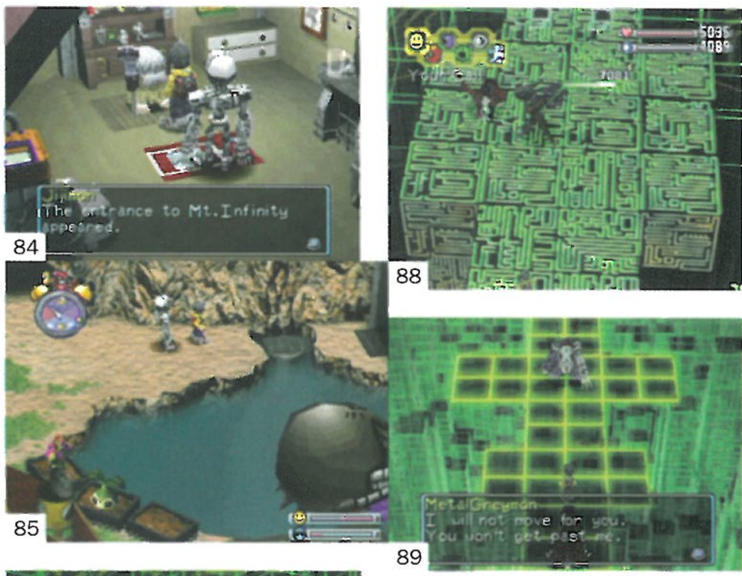
Metal Mamemon aparece de forma aleatoria en la Ciudad Industrial, en la pantalla al Este del muelle que tiene una carretera en forma de 'L' al revés. Una vez vencido, se une a la ciudad y aparecerá en la Pista de Curling de Penguinmon con una puntuación de 10.

## NANIMON

Tras derrotar a Numemon en las cloacas, puedes hallar a Nanimon oculto en las cloacas de la misma pantalla. Si ésta es la quinta vez que ves a Nanimon, dejará caer una segunda Cadena Digital que te permite llevar encima 30 ítems. Y además se unirá a la ciudad .

## MONTE DEL INFINITO
(MOUNT INFINITY)
Nº de Digimons a reclutar: 3

En cuanto Ciudad Archivo tenga una calificación de prosperidad de 50 o más, la entrada al Monte del Infinito quedará abierta. Llegados a este punto, habla con Jijimon y te dirá lo de la entrada [84]. Cuando te vayas de la casa de Jijimon, te atacará Airdramon. Tras derrotarlo, ve al Monte del Infinito, cuya entrada está detrás de la cascada cercana a Whamon [85]. Los


84

85

88



86

paneles verdes de cada nivel te llevan al siguiente piso, mientras que los rojos te devuelven al piso anterior. Para avanzar por el Monte del Infinito, vete al panel verde de cada nivel. En tu periplo hasta la cima te encontrarás algunos jefes a los que hay que vencer y reclutar.

## DEVIMON

Devimon es el primer jefe con el que toparás en el Monte del Infinito [86]. Sométela y se unirá a la ciudad, vendiendo Chips Diabólicos en la Tienda de Ítems Secretos [87].

## MEGADRAMON

Megadramon sólo se medirá contigo si lo desafías [88]. Ya vencido, se unirá a la ciudad.

87

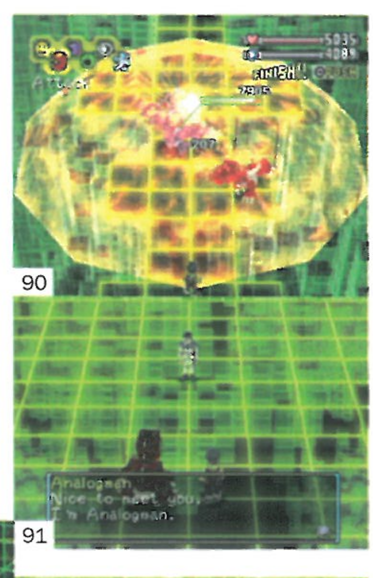


89

## METAL GREYMON

Metal Greymon [89] es el último jefe antes de Analogman [90]. Cuando te impones a él se une a la ciudad y abre una caseta en la Arena de Combate.

Atraviesa la zona de Greymon para hallarte en la sala del jefe principal. Aquí encontrarás a Analogman, quien cree que los Digimons deberían ser esclavos de la gente [91]. Analogman te hará frente con MachineDramon [92]. Cuando acabas con

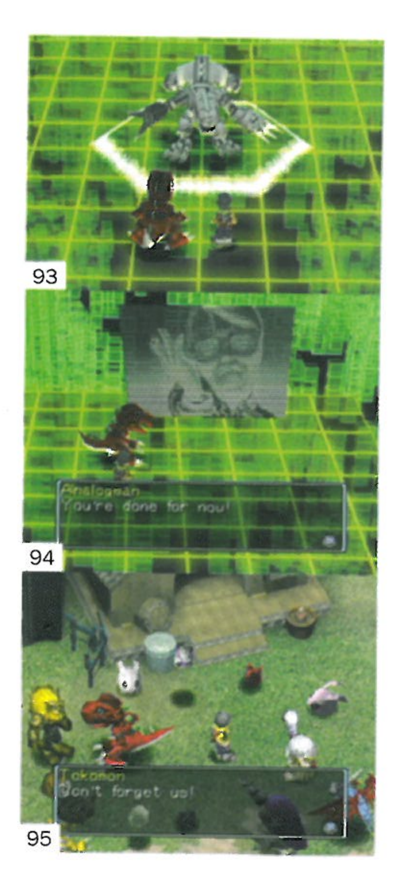


90

91



92



93
94
95

MachineDramon [**93**], Analogman intenta escapar, pero tus amigos Digimons lo detienen [**94**]. Airdramon te salva y regresa a Ciudad Archivo. Entonces ves el final del juego y se te pide que guardes tu posición [**95**]. Hazlo, pero vuelve a cargar tu posición cuando haya terminado el final. Podrás continuar la partida para recoger los Digimons que puedas haberte dejado antes. Además te enterarás de que Analogman ha vuelto y hay que volver a pararle los pies.

### DIGITAMAMON

Regresa de nuevo a la entrada del Monte del Infinito y vuelve al lugar donde te enfrentaste a Analogman. Verás un Digitamamon en el suelo [**96**]. Vence a Digitamamon y se unirá a la ciudad: aparecerá en el Restaurante para cocinar cosas con huevos.

## ESCARABAJOLANDIA
(BEETLE LAND)
Nº de Digimons a reclutar: 2

Escarabajolandia sólo es accesible viajando en el Seadramon, y es el hogar de los Digimon bichos. Lo único que se puede hacer aquí es entrenarse o luchar en el torneo.

### KABUTERIMON

Hay varios Kabuterimon en el área del gimnasio, a la derecha de la mesa de inscripción de Tentomon. Habla con ellos y el Kabuterimon del fondo te preguntará por la ciudad. Quiere saber dónde entrenas; cuando le respondes que "en una Arena", se une a la ciudad. Tras reclutar a Kabuterimon, se va al área del Gimnasio Verde, donde mejora todo el equipo de entrenamiento.

### KUWAGAMON

Puedes encontrar varios Kuwagamon en el gimnasio a la izquierda de la mesa de inscripción. El Kuwagamon del fondo quiere saber cómo ganar a Kabuterimon en combate. Si le dices que hay un modo infalible, se unirá a la ciudad. Kuwagamon se une a Kabuterimon en el Gimnasio Verde, potenciando de nuevo la instalación.

Escarabajolandia tiene un torneo que se celebra el 22 de cada año. Para competir en él necesitas un Digimon bicho.

## LA DIMENSIÓN TRASERA
THE BACK DIMENSION

Una vez que hayas reclutado a todos los Digimons, puedes visitar la Dimensión Trasera, que aparece en el Santuario de Hielo, la Fortaleza de Ogremon o la Mansión de Greylord. La Dimensión Trasera se parece al Monte del Infinito y está llena de enemigos y Ordenadores de Ítems. Los transportadores no funcionan de la misma forma, así que presta atención al color del transportador en el que empiezas y busca el contrario.

Sabrás que has llegado a la sala del jefe cuando en la pantalla salga el nombre del área normal en vez de la Dimensión Trasera. Por ejemplo, si entraste a través del Santuario de Hielo, eso es lo que pondrá, y no Dimensión Trasera. Analogman y Machinedramon estarán frente a ti, y éste te desafía a una batalla. Tiene 9.999 HP, súper defensa y súper velocidad, así que asegúrate de que tu Digimon sea igual de rápido y cuente con un gran poder ofensivo.

A la que le des lo merecido a Machinedramon, descubrirás que en realidad es un Digimon hecho que se parezca a Machinedramon. Después de que el Machinedramon se desdigievolucione para volver a ser un Digimon corriente, serás transportado de vuelta a la casa de Jijimon. Éste te felicita por derrotar a Machinedramon y te da un Melón Metálico (Chain Melon). Hecho esto, no hay nada más que hacer, aparte de entrenar a tu Digimon, combatir en los torneos e intentar conseguir todas las medallas.

## TIENDA DE ÍTEMS SECRETOS

**Hay dos tiendas de ítems secretos. La de Sabana Mecánica está abierta del 1 al 15. Vende cartas Digimon e ítems que hayas perdido en la batalla. La segunda se halla en el sótano de la Tienda de Ítems del principio y en ella hay Digimons que venden algunos ítems especiales.**

## ¡BÚSCATE UN TRABAJO!

**Aquí tienes todos los Digimons a los que puedes reclutar, y lo que hacen después.**

| DIGIMON | TRABAJO |
|---|---|
| Agumon | Dirige el Banco de Ítems. |
| Airdramon | Pitoniso en la Arena. |
| Andromon | Está frente a Transportes Birdra. |
| Angemon | Se queda en casa de Jijimon y le aconseja. |
| Bakemon | Patrulla la ciudad por la noche. |
| Betamon | Trabaja en el Puesto de Ítems y luego se sienta en la fuente. |
| Birdramon | Dirige Transportes Birdra. |
| Biyomon | Trabaja en la Tienda de Ítems. |
| Centarumon | Dirige la Clínica. |
| Coelamon | Dirige el Puesto de Ítems y luego se queda en la Clínica. |
| Devimon | Vende Chips Diabólicos en la Tienda de Ítems Secretos. |
| Digitamamon | Trabaja en el Restaurante. |
| Drimogemon | Dirige la Búsqueda de Tesoros. |
| Elecmon | Suministra electricidad a Ciudad Archivo. |
| Etemon | Lo echan de la ciudad y te vende la Banana Dorada. |
| Frigimon | Vende Helados en el Restaurante. |
| Gabumon | Trabaja en la Búsqueda de Tesoros. |
| Garurumon | Trabaja en el Restaurante. |
| Gekomon | Se une a la Arena. |
| Giromon | Lleva la Máquina de Discos del Restaurante. |
| Greymon | Dirige la Arena de Combate. |
| Kabuterimon | Potencia el Gimnasio Verde. |
| Kokatorimon | Levanta una estatua ante el lavabo. |
| Kunemon | Abre el camino que va al Puente Digital. |
| Kuwagamon | Potencia el Gimnasio Verde. |
| Leomon | Se queda en Transportes Birdra. |
| Mamemon | Vende súper disquetes en la Tienda de Ítems Secretos. |
| Megadramon | Se queda frente a la Arena. |
| Meramon | Trabaja e el Restaurante. |
| Metal Greymon | Le da un apodo a tu Digimon. |
| Metal Mamemon | Aparece en la Pista de Curling Arena si sacas un diez. |
| Mojyamon | Vende ítems de recuperación en la Tienda de Ítems Secretos. |
| Monochromon | Trabaja en la Tienda de Ítems. |
| Monzaemon | Se queda colgado en la parte de atrás de la casa de Jijimon. |
| Nanimon | Se queda en el Banco de Ítems. |
| Ninjamon | Te habla de los Ítems. |
| Numemon | Vende atractores y repulsores de enemigos en la Tienda de Ítems Secretos. |
| Ogremon | Patrulla por la ciudad. |
| Palmon | Se hace cargo de la granja de Tanemon y te da Carne Gigante. |
| Patamon | Trabaja en la Tienda de Ítems. |
| Penguinmon | Dirige la Pista de Curling. |
| Piximon | Vende Manuales de Entrenamiento en la Tienda de Ítems. |
| Seadramon | Te lleva a Escarabajolandia. |
| Shellmon | Pone en marcha el Tablón de Anuncios. |
| Skull Greymon | Lucha en la Arena de Combate. |
| Sukamon | Se sienta frente al lavabo por la noche. |
| Tyrannomon | Trabaja en el Restaurante. |
| Unimon | Trabaja en la Tienda de Ítems. |
| Vademon | Trabaja en el Restaurante. |
| Vegiemon | Se hace cargo de la granja de Palmon y te da Solomillos. |
| Whamon | Te lleva a la Ciudad Industrial y a la Cueva de la Playa Secreta. |






PLANETSTATION E INFOGRAMES

# REGALAMOS 10 CHISPEANTES DIGIMON WORLD

SORTEAMOS 10 EJEMPLARES DEL COLORIDO JUEGO *DIGIMON WORLD* DE INFOGRAMES. SI QUIERES SER EL AFORTUNADO POSEEDOR DE UNO DE ELLOS SÓLO TIENES QUE RESPONDER A ESTA DIGIEVOLUCIONADA PREGUNTA:

**¿CÓMO SE LLAMA EL VIEJO SEÑOR QUE NOS ENCOMIENDA LA MISIÓN PRINCIPAL EN *DIGIMON WORLD*?**

A **JIJIMON**
B **JIJI, ES EL CHULO QUE CASTIGA**
C **JIJI EL AMOROSO**
D **SARAMON TIEL**

¿CÓMO SE LLAMA EL VIEJO SEÑOR QUE NOS ENCOMIENDA LA MISIÓN PRINCIPAL EN *DIGIMON WORLD*?

**A** JIJIMON
**B** JIJI, ES EL CHULO QUE CASTIGA
**C** JIJI EL AMOROSO
**D** SARAMON TIEL

NOMBRE ______________________________

DIRECCIÓN ______________________________

TELÉFONO ______________________________

**RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A:** CONCURSO DIGIMON WORLD (PLANET 32)
PlanetStation Editorial Aurum C/Joventut, 19 08830 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO
Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.
El sorteo se celebrará el 2 de julio de 2.001 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 34 de *PlanetStation*.







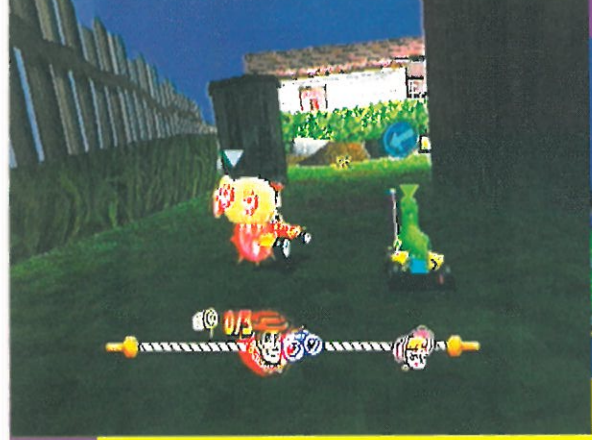

# TOY STORY RACER

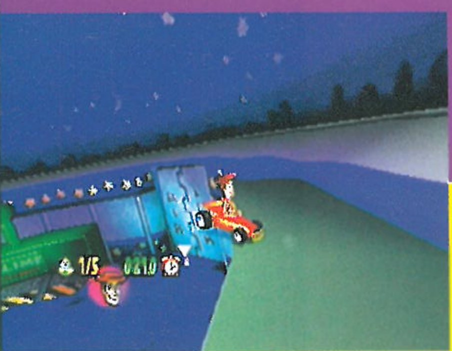
## ¡SÚBETE A MI COCHE, MUÑECA!

**¡RECOMENDADO!**
PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **TRAVELLER'S TALES**
EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **7.490 PESETAS**

*Toy Story Racer* es, tal como habrán deducido los aspirantes a traductor (y a dentista, a abogado y hasta a fontanero, porque con la de títulos clónicos que llevamos ya...) un juego de carreras que presenta los personajes de *Toy Story*. Habría sido fácil detenerse ahí y lanzar un sencillo juego de coches con Buzz, Woody y compañía como pilotos, pero en vez de eso los señores de Traveller's Tales (que ya tenían toreado en la plaza de los karts con *Teleñecos Racemania*) se han dedicado a la labor con entusiasmo, modelando todo el juego en torno a los temas e influencias de los dos largometrajes. De esta manera los karts no son


ANGER
YEAR







coches normales, sino teledirigidos. Sin frenos, sin freno de mano, sin cambio de marchas; tan sólo marcha adelante, marcha atrás y giro, con un manejo en consonancia. Cada uno de los personajes de los filmes tiene su propio vehículo... salvo RC, claro, dado que él *es* un coche. Es una lástima que las diferencias entre ellos sean meramente estéticas, ya que prácticamente todos los karts se conducen de la misma manera, sin características específicas que los definan. Los circuitos también son lo que podríamos esperar: varios de ellos se basan en escenarios vistos en el cine, y son todos a escala (mención especial al recorrido del cine, en el que se proyecta la parte final del primer *Toy Story*). Esto significa que, como los personajes de las pelis son juguetes, todo a su alrededor parece enorme en comparación.

Los recorridos del juego se han diseñado con esmero y se ven magníficos. Desde la casa al salón recreativo, cada circuito tiene sus propios obstáculos y, en función de la superficie de la pista, los coches tienen un manejo distinto.

## JUGUETE AL VOLANTE, PELIGRO CONSTANTE

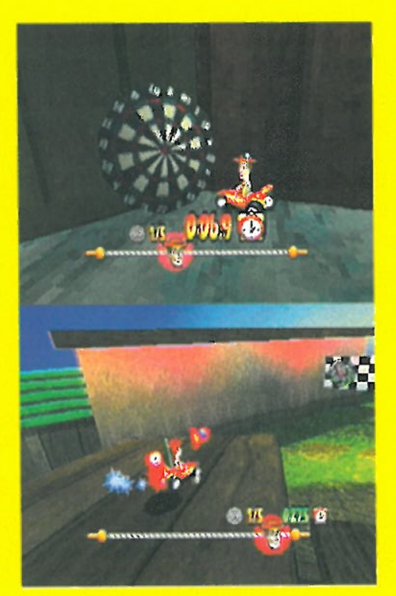
Una de las cosas a las que está claro que se ha dedicado mucha atención es la estructura de las carreras. Después de haber jugado muchos títulos de conducción, estamos acostumbrados a que al cabo de un rato lo de correr vuelta tras vuelta en trazados parecidos puede volverse un poco... bueno, un poco repetitivo, cuando no directamente aburrido. Sin embargo, por suerte en *Toy Story Racer* éste no es el caso.

Cada uno de los personajes (empezamos pudiendo seleccionar entre cuatro) tiene su propia serie de carreras, señalada con una pila de bloques. Cada uno de los bloques de una pila posee un valor que se mide en ¡Army Mens! (no nos libramos de ellos ni en los juegos buenos). Cuanto más alta es la pila, más difícil es la carrera y más soldaditos nos hace falta recoger para acceder a ella. Al principio sólo podremos acceder a una carrera por personaje, y cada vez que finalicemos una carrera obtendremos un Army Men. En total hay 200 por recoger, ¡o sea que tenemos carreras para dar y tomar!

## ¡HASTA EL INFINITO Y MARCHA ATRÁS!

La competición en sí también tiene su buena variedad, ya que hay diferentes tipos de carreras disponibles. Los torneos son carreras de competición en diversos circuitos. En las carreras por vueltas tenemos que completar una vuelta en un tiempo determinado. Los desafíos de golpes van de poner fuera de combate a los demás juguetes con las armas que puedes recoger en cada pista. Los desafíos de recolección hablan por sí solos. Las carreras de marcado requieren que persigamos y marquemos una serie de juguetes distintos. Conforme vayamos subiendo por las pilas de bloques se van revelando nuevas combinaciones. Carreras de marcado invertidas, carreras de eliminación donde el último de cada vuelta queda fuera del juego, torneos de golpes donde el objetivo es acabar el primero pero en los que es posible eliminar a los demás corredores antes del final... y la lista sigue y sigue. De vez en cuando también accederemos a carreras especiales en la que todos los otros competidores son un personaje específico de *Toy Story*. Al ganar estas carreras desbloquearemos ese personaje en la pantalla de selección, consiguiendo así una nueva pila de bloques y nuevas variedades de carrera.

**LA COMPETICIÓN EN SÍ TIENE SU BUENA VARIEDAD, YA QUE HAY DIFERENTES TIPOS DE CARRERAS DISPONIBLES**



A pesar de ser un gran juego, repleto de detalles, escenarios enormes, retos adictivos y una larga duración, *Toy Story Racer* tiene un gran problema amén del hecho de ser un juego de karts (o sea, originalidad bajo mínimos): que ya exista en el mercado un fuera de serie como






## ¡NO, MÁS *ARMY MEN* NOOOO!

**Para desbloquear las carreras más difíciles y los personajes extra, tendremos que recoger los soldados de juguete, primos hermanos de los Army Men que protagonizan los pésimos juegos de 3DO. Cada vez que completamos una carrera conseguiremos uno. Además nos permiten saber qué carreras hemos ganado: un soldado que saluda indica una carrera terminada, un soldado que sacude la cabeza significa un reto que aún has de superar.**



En este juego es fácil ganar porque algunos de los contrincantes son unos (señores) patata.











## LA LÍNEA DE SALIDA

**Al empezar el juego hay cuatro personajes disponibles...**

### WOODY

**El sheriff Woody, con la voz de Tom Hanks en el original, es un vaquero de miembros flácidos que... ¿Cómo? ¡Piernas y brazos! Piernas y brazos flácidos, ¡¿vale?! Qué paciencia hay que tener... En fin, sigamos. Un vaquero que habla por los codos.**

### RC

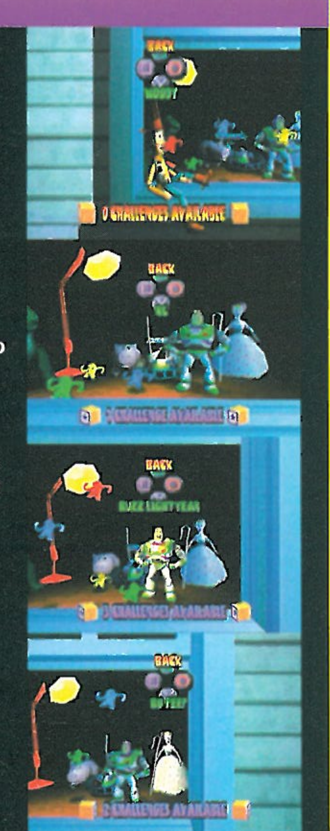
**Este amiguito es un coche teledirigido, así que hablar no habla mucho, pero no veas cómo se mueve.**

### BUZZ

**Este intrépido *ranger* del espacio cambia su nave sideral por algo más *corriente*.**

### BO PEEP

**La 'novieta' de Woody demuestra que todos los rumores acerca de las mujeres que conducen son ciert... estooo, falsos, falsos.**



## DESDE LA CASA AL SALÓN RECREATIVO, CADA CIRCUITO TIENE SUS PROPIOS OBSTÁCULOS Y, EN FUNCIÓN DE LA SUPERFICIE DE LA PISTA, LOS COCHES TIENEN UN MANEJO DISTINTO

*Crash Team Racing*, el mejor juego de karts hecho hasta la fecha en 32 bits, y frente al cual pierde bastante. Asimismo, cabe destacar un leve problema en el modo de dos jugadores, en el que, a causa de la reducida área de visión y un trazado de pistas no muy obvio, resulta demasiado fácil para un jugador que no esté familiarizado con un circuito concreto perderse sin remedio. No obstante, *Toy Story Racer* es una de las mejores adquisiciones que puede hacer cualquier poseedor de la moribunda PS One: los coches se manejan a la perfección (de manera muy parecida a lo que vimos en *Teleñecos Racemania*), los gráficos son fantásticos, con unos efectos de iluminación y unos reflejos geniales, la música es de un nivel comparable al de la mismísima película, y hay una buena cantidad de diálogos de los personajes. Y lo más importante es que la jugabilidad es adictiva a rabiar. ¿Qué más se puede pedir?

**ARRIBA**

- RÁPIDO Y ADICTIVO
- ESCENARIOS ENORMES Y DETALLADOS
- HAY JUEGO PARA RATO

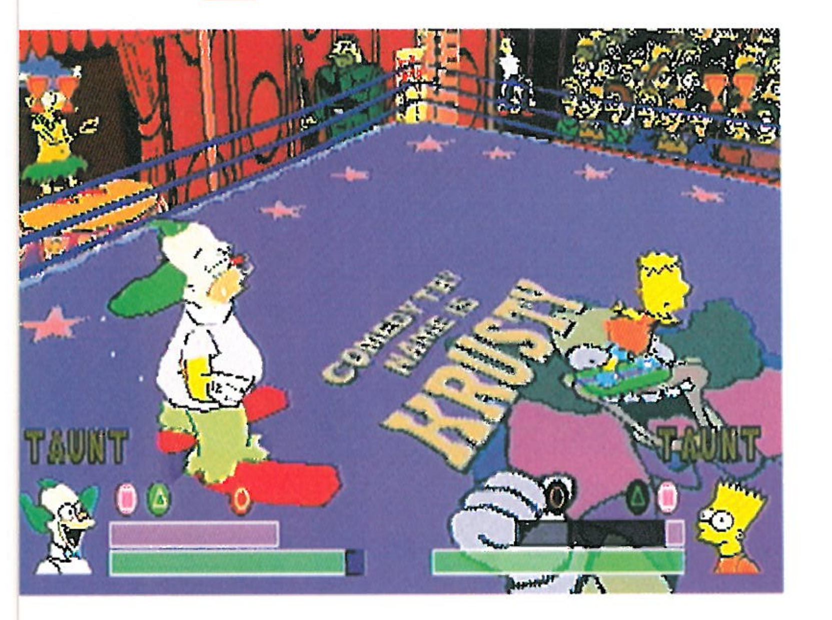
**ABAJO**

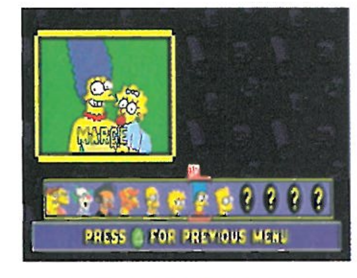
- OTRO JUEGO DE KARTS ¡GUAO!
- NO HAY DIFERENCIAS NOTABLES ENTRE CORREDORES
- YA EXISTE *CRASH TEAM RACING*

**VALORACIÓN PARCIAL**

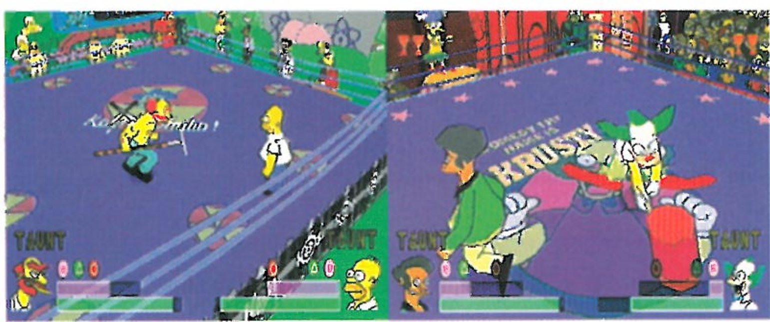
| | |
|---|---|
| AMBIENTACIÓN | 4,5 |
| GRÁFICOS | 4 |
| JUGABILIDAD | 4 |
| DURACIÓN | 4,5 |
| VIDILLA | 4 |

**PUNTUACIÓN** 




**Aunque todos los luchadores son del mundo de la TV, no se ha incluido a Carlos de *Gran Hermano* entre los *reparte-yoyas*.**




# THE SIMPSONS WRESTLING

## GOLPEA POR SI LAS MOSQUIS...

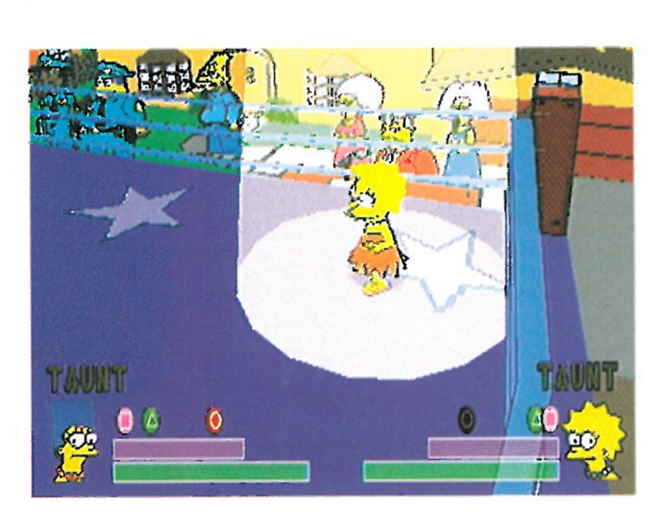
PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **BEAT'EM-UP**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **BIG APE**
EDITOR **FOX INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
PRECIO **3.995 PESETAS**

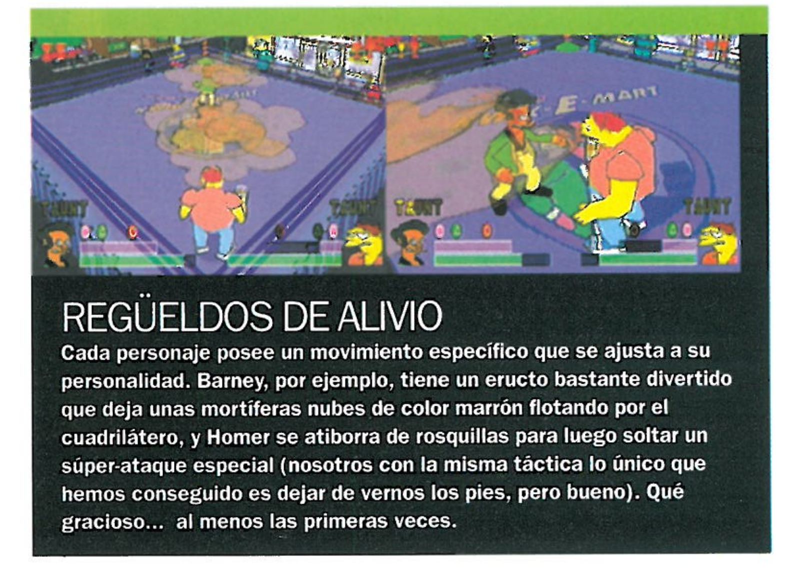
Los Simpson, los Simpson... Ah, ya, esos dibujos de una familia prehistórica que tiene un dinosaurio rosa de mascota... Ah, no, ésos eran los Picapiedra... No, venga, seguro que nadie cometerá ese error. El programa de televisión *Los Simpson* lleva ya casi 12 años en emisión y —aparte de unas pocas y notables excepciones— los episodios siguen siendo tan divertidos como antes. Es uno de esos contados programas que podemos ver una y otra vez sin que aburrirnos, y como tal parece el candidato perfecto para la licencia de un juego.

Resulta fácil entender por qué alguien pensó que un beat'em-up sería un buen formato para un juego de *Los Simpsons.* Al fin y al cabo, junto a su humor satírico, la serie es quizá más conocida por sus bromas físicas. ¡Hay tantas posibilidades! Eso sí, quienes se esperen un simulador de lucha libre que miren a otra parte, porque aquí se ha hecho una interpretación muy libre (valga la redundancia) de ese deporte. La única concesión de verdad al deporte del *wrestling* es el hecho de que los competidores tienen que inmovilizar al oponente sentándose encima de él para ganar un asalto, y la posibilidad de proyectar al contrario contra las cuerdas. Aparte de eso, el resto más bien parece una pelea de patio de colegio a base de tortas, ya que las llaves brillan por su ausencia.

QUIENES SE ESPEREN UN SIMULADOR DE LUCHA LIBRE QUE MIREN A OTRA PARTE PORQUE AQUÍ SE HA HECHO UNA INTERPRETACIÓN MUY LIBRE (VALGA LA REDUNDANCIA) DE ESTE DEPORTE

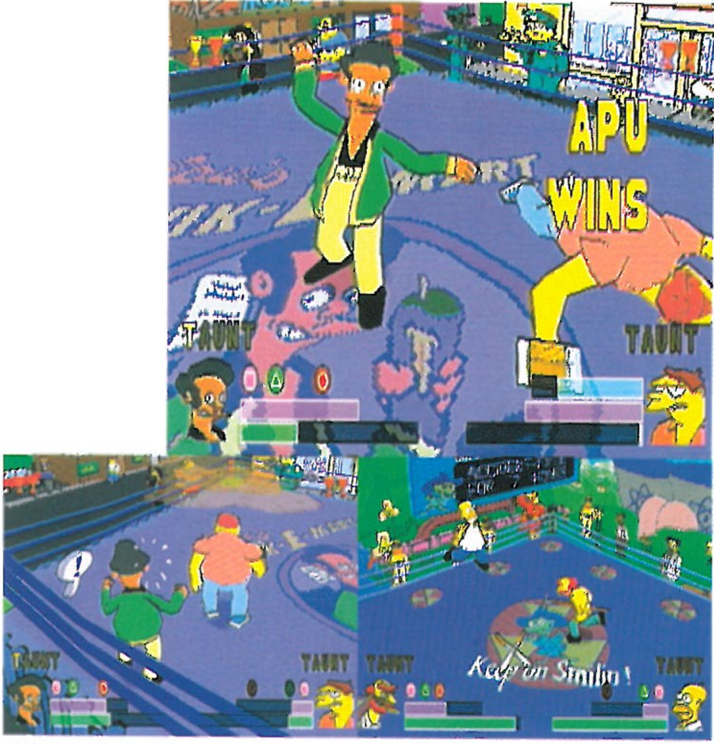
Los diseñadores de los gráficos han intentado recrear el aspecto de los dibujos animados en el sentido de que, en vez de tener unos personajes 3D, han buscado hacer que éstos parecieran dibujos planos con independencia de adónde miraran, utilizando para ello un efecto parecido al *manga dimension* visto en el *Jet Set Radio* para Dreamcast. El resultado ha sido correcto en general, pero las animaciones empleadas son bastante rústicas. En cuanto al sonido, hay una buena selección de voces —que parecen haberse grabado *ex profeso* para el




### REGÜELDOS DE ALIVIO

**Cada personaje posee un movimiento específico que se ajusta a su personalidad. Barney, por ejemplo, tiene un eructo bastante divertido que deja unas mortíferas nubes de color marrón flotando por el cuadrilátero, y Homer se atiborra de rosquillas para luego soltar un súper-ataque especial (nosotros con la misma táctica lo único que hemos conseguido es dejar de vernos los pies, pero bueno). Qué gracioso... al menos las primeras veces.**




El juego consiste en dar golpes *Simp* (ton ni) *son.*

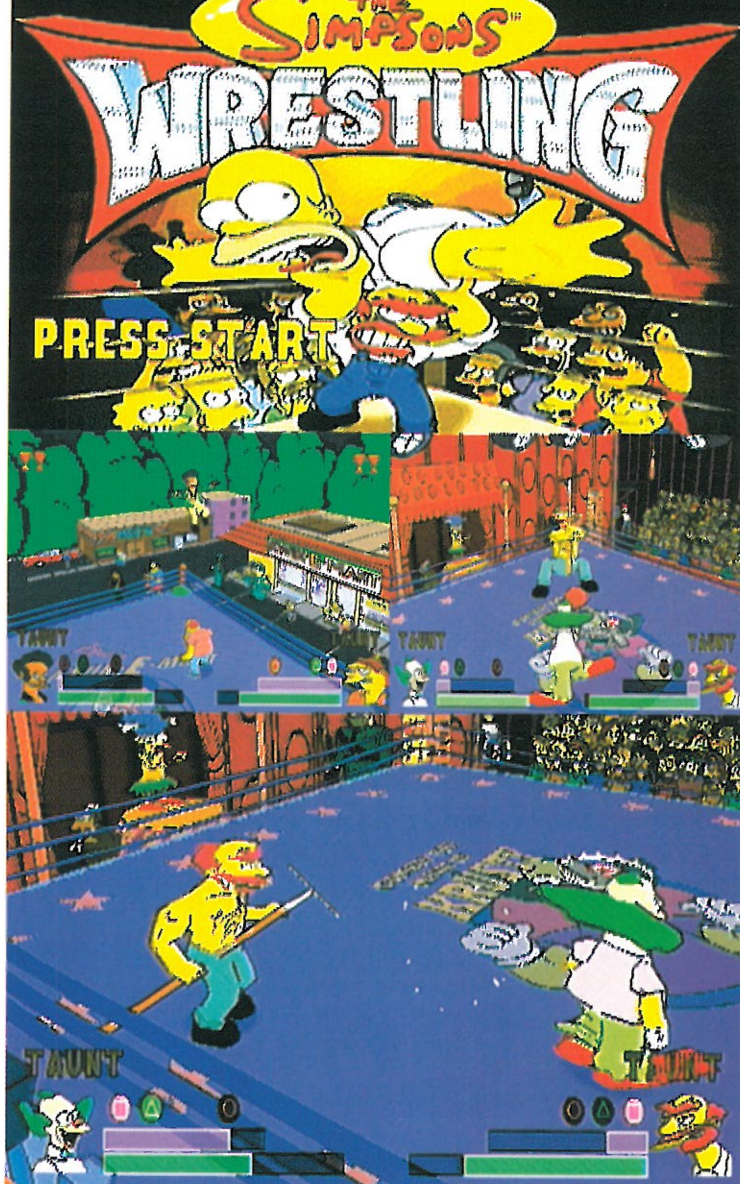
juego—, pero lamentablemente corresponden a los actores de la serie americana y no a las del doblaje de la versión castellana.

## MENOS HUMOR Y MÁS TORTAS

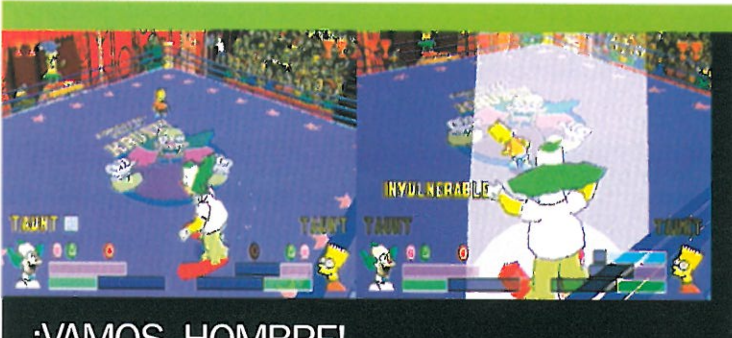
Obviamente, el elemento más importante de cualquier título es la jugabilidad, y si *The Simpsons Wrestling* estuviera muy bien en este apartado se le podrían perdonar sus pequeños defectillos audiovisuales. Por desgracia el juego es tan divertido como coleccionar sellos, y muchísimo menos emocionante.

Cada uno de los personajes cuenta con varios movimientos especiales (Krusty tiene un martillo de comedia, Homer una bola de bolos, Flanders una invocacioncita divina, etc.) pero el conjunto de movimientos estándar se limita a dar puñetazos, patadas y saltos. Lo peor de todo es que la respuesta al control es muy pobre por lo que las peleas acaban en un frustrante aporreamiento loco de botones.

Es una auténtica pena, porque el tema merecía un tratamiento mucho mejor. Si lo compras, te reirás por los chistes visuales (las primeras veces que los veas) y luego te darás cuenta enseguida que la jugabilidad tiene tanta profundidad como las piscinas de los bebés... después de vaciarlas. En resumen, este juego no colmará de gozo precisamente a los expertos en beat'em-ups, pero los ultrafanáticos de la serie siempre pueden echarse unas risas en el modo para dos jugadores y además el caprichito no les saldrá demasiado caro gracias al ajustado precio del producto.




ESTE JUEGO NO COLMARÁ DE GOZO PRECISAMENTE A LOS EXPERTOS EN BEAT'EM-UPS, PERO LOS ULTRAFANÁTICOS DE LA SERIE SIEMPRE PUEDEN ECHARSE UNAS RISAS EN EL MODO PARA DOS JUGADORES




## ¡VAMOS, HOMBRE!

**Si conectamos un movimiento decente o recogemos los pequeños signos de admiración que hay en los bocadillos de diálogo que aparecen al azar por el ring podremos iluminar las letras de la palabra 'taunt' (choteo). Una vez que estén todas encendidas, podremos mofarnos del rival pulsando R1, momento en el cual el personaje suelta una provocación y se vuelve invulnerable (cosa bastante poco realista, tal como comprobó tras mofarse de Poli Díaz nuestro director Drako, ahora conocido como el Increíble Hombre Sin Dientes). ¿Emocionante? No.**

**ARRIBA**
- ¡SON ELLOS!
- GRÁFICOS CORRECTOS
- HUMOR, HUMOR...

**ABAJO**
- ANIMACIONES TRISTES
- RESPUESTA...LEN...TA
- VOCES EN INGLÉS

**VALORACIÓN PARCIAL**

| | |
|---|---|
| AMBIENTACIÓN | 3,5 |
| GRÁFICOS | 3,5 |
| JUGABILIDAD | 2,5 |
| DURACIÓN | 3 |
| VIDILLA | 2 |

**PUNTUACIÓN** ●●●○○







No os dejéis engañar por el título de *Rogue Spear*: tras las misiones no se nos recompensa con fotos de Britney Spears.

# RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

## INCURSIÓN SUICIDA

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **SAPHIRE**
EDITOR **RED STORM**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
PRECIO **POR DETERMINAR**

Cualquier juego de PC moderno dedica más memoria sólo a los gráficos que la PlayStation 2 al total de apartados por lo que convertir un monolítico juego de ordenador a PS2 requiere pues una habilidad considerable. Teniendo esto en cuenta, es difícil no pensar en la de veces que la idea de trasladar *Rainbow Six: Rogue Spear* a la humilde PSone debió de provocar incredulidad durante su periodo de desarrollo, y es que la diferencia de hardware es abismal. Si bien el primer *Rainbow Six* salvó mínimamente la papeleta, no se puede decir lo mismo de esta desangelada secuela.

### Y YO CON ESTOS BITS

Algunas de las consecuencias más obvias de esto es que aunque podamos manejar (en teoría, pues no podemos dar órdenes directas sobre el terreno como en la primera parte) un escuadrón de cuatro miembros en situaciones de tensión los que podemos acabar muy tensos somos nosotros. Pues la tosquedad de los controles (ideales para alguien con la habilidad manual de Chuck Norris), y los caóticos y poco definidos entornos, repletos de clipping, mastodónticas pixelaciones y con una detección de colisiones muy mejorable, dan como resultado un gran desbarajuste gráfico y jugable. Por muchos soldados que podamos escoger, armas que seleccionemos y misiones que debamos de realizar a lo largo y ancho del planeta en nuestra tarea de 'resuelve-problemas' antiterrorista los problemas gráficos y

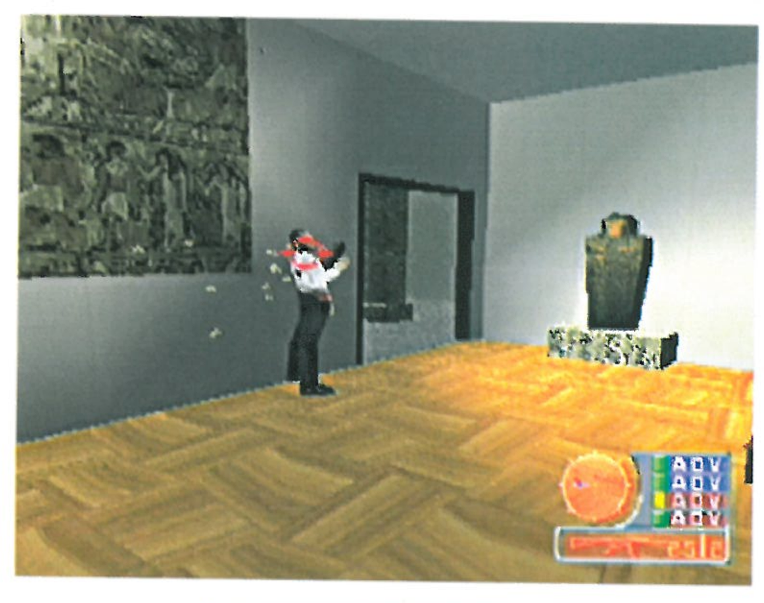
POR MUY SIGILOSOS QUE NOS MOVAMOS TENDREMOS MUCHÍSIMAS COMPLICACIONES PARA AVANZAR EN EL JUEGO DEBIDO A SU EXAGERADA DIFICULTAD Y A UNA INTELIGENCIA ARTIFICIAL DESCONCERTANTE

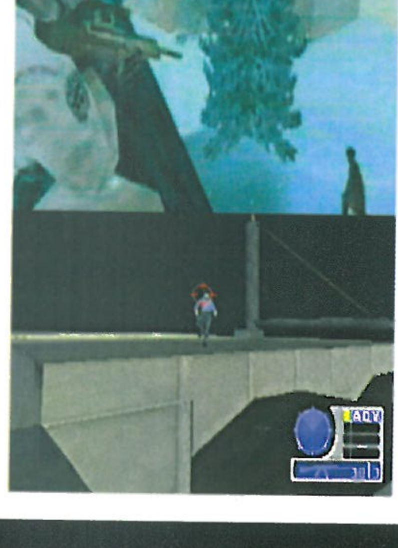


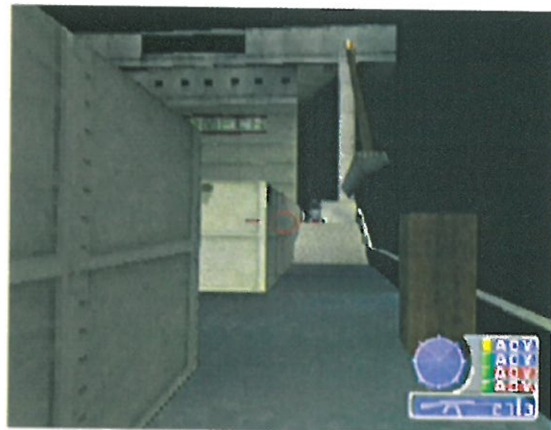
### PASARELA LETAL

**Un apartado en el que Rogue Spear-pero-para-PSone iguala la profundidad de su hermano de PC es el arsenal... hay cantidad de armas a escoger, e incluso la elección de la ropa puede resultar crucial para tu misión.**





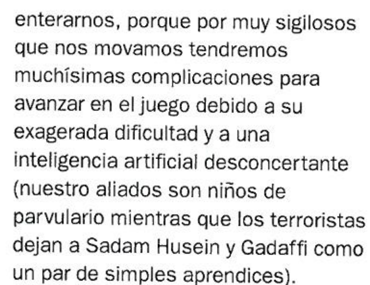






No sabemos si es una imagen del juego o que se nos ha colado una foto del nuevo embajador que ha enviado George Bush Jr. a Pequín.

jugables se mantiene imperturbables. La pantalla de planificación es un poco liosa sin la ayuda de una mentalidad de ratón y teclado (crítica que hacemos extensiva a todo el juego), y sin duda agradeceremos los planes que vienen por defecto mientras adquirimos experiencia. Experiencia de cómo resultar agujereado de metralla sin enterarnos, porque por muy sigilosos que nos movamos tendremos muchísimas complicaciones para avanzar en el juego debido a su exagerada dificultad y a una inteligencia artificial desconcertante (nuestro aliados son niños de parvulario mientras que los terroristas dejan a Sadam Husein y Gadaffi como un par de simples aprendices).



## SIEMPRE TENGO QUE ESTAR EN TODO

**Rogue Spear es un juego de operaciones militares tácticas, así que, como es de esperar, la clave de un ejercicio sin tacha radica en planificar antes de actuar (aunque cuando llegue el momento de actuar, de poco nos servirá lo planificado). La pantalla de mapa te permite asignar códigos de ejecución ('Go Codes') a determinadas maniobras de cada equipo; dichos códigos funcionan como mecanismo disparador cuando la operación se está llevando a cabo, permitiéndote adecuar el ritmo al que avanzan tus chicos. A pensar tocan...**






Habríamos sido compasivos con *RS* si su presentación hubiera sido simplemente mala, pero es que el título se las ve y se las desea para conseguir despertar algo de interés en el jugador. Su demencial nivel de dificultad, su poco trabajado control y entorno gráfico, y el alto grado de desesperación que es capaz de suscitar en cualquier incauto aspirante a héroe antiterrorista hacen de éste un juego peor que su antecesor y sólo recomendable a los menos respetuosos con su estabilidad nerviosa.

**ARRIBA**

PUEDES LLEVAR TODO UN ESCUADRÓN
MUCHOS SOLDADOS Y ARMAS
SI TE VAN LAS OPERACIONES SUICIDAS...

**ABAJO**

TÉCNICAMENTE EN PAÑALES
DESESPERANTE CONTROL
DIFICULTAD ASESINA

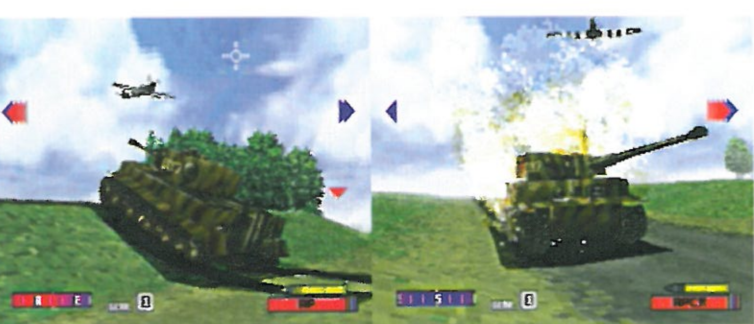
**VALORACIÓN PARCIAL**

| | |
|---|---|
| AMBIENTACIÓN | 3 |
| GRÁFICOS | 2 |
| JUGABILIDAD | 2 |
| DURACIÓN | 3,5 |
| VIDILLA | 1 |

**PUNTUACIÓN** 







# PANZER FRONT

## LA ORUGA ES BELLA

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | **PS ONE** |
| GÉNERO | **ACCIÓN ESTRATÉGICA** |
| IDIOMA | **INGLÉS** |
| DESARROLLADOR | **JVC** |
| EDITOR | **JVC** |
| DISTRIBUIDOR | **VIRGIN** |
| PRECIO | **6.990 PESETAS** |

Los tanques no son desde luego las máquinas de guerra más sutiles jamás diseñadas. *Panzer Front* es consciente de la manifiesta naturaleza del combate con blindados y procura por todos los medios embutir hasta el último detalle en un juego que tiene más de simulación que de arcade, más de estrategia que de bufonadas, y que es más duro que el careto de Charles Bronson en el lavabo.

En *Panzer Front* asumiremos el papel de líder de pelotón en una serie de batallas, en las que no sólo regiremos los movimientos del flamante tanque que elijamos, sino también de las tropas que nos acompañen.

### INCLINACIONES HOMICIDAS

El blindaje de los tanques, al igual que las armaduras de los caballeros medievales, es oblicuo a fin de desviar los impactos. *Panzer Front* recrea esta cualidad defensiva con más énfasis incluso de lo que cabría esperar. El combate entre tanques siempre es una cuestión de quién ve a quién primero y le endilga el tiro. Pero si ambos vehículos están de cara con su blindaje en un ángulo defensivo óptimo, acabarán en una situación en la que los dos combatientes se limitarán a intercambiar impactos directos con proyectiles perforantes, con un resultado más inocuo que una pelea de bolas de nieve. Este planteamiento es el que el juego sigue a rajatabla en sus combates. Es decir, ni barras de energía ni nada por el estilo: si te disparan de frente, como si oyeras llover; si te disparan por los flancos... Bueno, imagínate mejor esta situación basada en hechos reales: llevas un cuarto de hora de misión, has destruido cuatro tanques adversarios, atraviesas un seto buscando el último de ellos para acabar cuando de repente... ¡Kabum! Un solitario e inocente balazo enemigo impacta en el lateral y da al traste con el tanque, los objetivos, la misión y, depende de cómo andes de mal genio, del juego y hasta de la consola.

> EL CONTROL, AUNQUE ORIGINAL (CADA ORUGA SE CONTROLA CON UN BOTÓN SUPERIOR) ES BASTANTE IMPRECISO, Y EL SISTEMA DE APUNTADO EN PRIMERA PERSONA ES BRUSCO Y ENGORROSO



### *TANQUI*, QUE HAY *CONFI*... PERO NO MUCHA

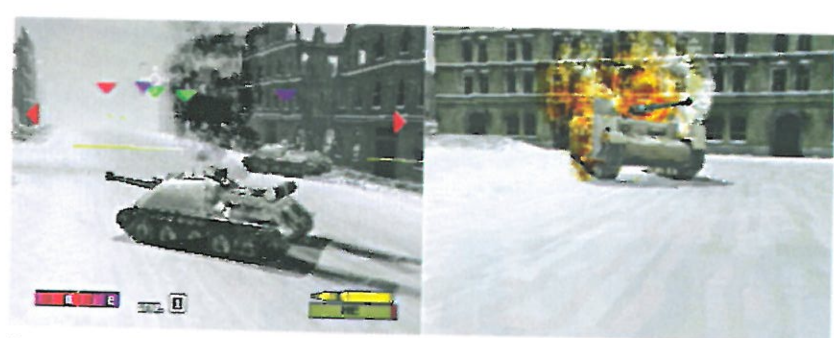
Los tanques enemigos te matarán en cuanto sus rutinas de IA se lo permitan. Las misiones son poco variadas. El control, aunque original (cada oruga se controla con un botón superior) es bastante impreciso, y el sistema de apuntado en primera persona es brusco y engorroso. La











En este juego te vas a pegar una '*panzerada*' de disparar.

## PROYECTILES MILES

***Panzer Front*** **nos permite usar diversos proyectiles para destruir al enemigo.**

### ALTAMENTE EXPLOSIVO

**Como se puede imaginar, estos obuses contienen una burrada de potencia explosiva. Geniales para atacar tropas y emplazamientos con cañones antitanque, así como vehículos de blindaje moderado, aunque son ineficaces contra tanques que lleven una coraza más gruesa que la capa de maquillaje de Marujita Díaz.**

### PERFORADOR

**Diseñado para viajar a gran velocidad y penetrar el blindaje. Más que volar el tanque, su cometido es hacer trizas al personal que tan protegido se creía.**

### HUMO

**Cubriendo con cartuchos de humo el área que te separa del enemigo, puedes ocultarte a sus ojos y, lo que es más importante, a sus cañones.**

### AMETRALLADORA PESADA

**Panzer Front no te permite emplear una ametralladora coaxial, pero puedes usar la ametralladora del puesto del comandante. Dañarás a las tropas y acariciarás a la mayoría de las demás unidades.**



ASUMIREMOS EL PAPEL DE LÍDER DE PELOTÓN EN UNA SERIE DE BATALLAS, EN LAS QUE NO SÓLO REGIREMOS LOS MOVIMIENTOS DEL FLAMANTE TANQUE QUE ELIJAMOS, SINO TAMBIÉN DE LAS TROPAS QUE NOS ACOMPAÑEN.



música, que parece reproducida por una gramola resfriada, ambienta sólo los primeros cinco minutos; luego deprime. Y a nivel gráfico decir que sólo falta que los píxeles bailen zapateados, porque el resto de defectos técnicos que se pueden ver en un juego están incluidos en el festival de clipping, pop-up, niebla, resolución baja-bajita-baja y brusquedad de motor que incluye *Panzer Front*.

Quien tenga algo más que un interés pasajero en todo cuanto rodea a los tanques, seguro que pasará por alto estos (ejem) defectillos y se tirará muchas horas intentando sacarle la máxima diversión posible. El resto (la inmensa mayoría) sólo verán en éste un juego con buenas intenciones, pero demasiado ambicioso para la pericia de sus programadores. Quizá en una segunda parte...

**ARRIBA**

MANEJO ORIGINAL DEL TANQUE

POSIBILIDAD DE CONTROLAR OTRAS TROPAS

COMBATE MUY REALISTA...

**ABAJO**

...¿DEMASIADO REALISTA?

GRÁFICAMENTE, UN MUNDO APARTE

FRUSTRANTE

**VALORACIÓN PARCIAL**

| | |
|---|---|
| AMBIENTACIÓN | 2 |
| GRÁFICOS | 2,5 |
| JUGABILIDAD | 2,5 |
| DURACIÓN | 3 |
| VIDILLA | 2,5 |

**PUNTUACIÓN**









-¡Qué camiseta más chula!
-Es que hoy me he olvidado el pañuelo y ando resfriadillo (¡snif!).




# DANCING STAGE EUROMIX

## ¡DANZAD, DANZAD MALDITOS!

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
LANZAMIENTO **7.490 PESETAS**

Nos sorprende bastante que Konami haya retrasado y tardado tanto en traer su segundo bemani o juego musical a nuestro país (el primero fue *Beatmania*), sobre todo teniendo en cuenta que pertenece a una de las sagas que ha reportado más ingresos de manera fácil y sustanciosa a la compañía nipona. Hablamos de de la famosa serie *Dance Dance Revolution*, que tanto en EEUU como en Europa ha contado con sendas versiones especiales. El caso que nos ocupa, *Dancing Stage Euromix*, es uno de los bemanis más trabajados y mejor editados que hemos visto hasta la fecha.

Al igual que *El Libro de la Selva: Muévete con Ritmo* (que copió descaradamente la mecánica de *DDR*) nuestro objetivo es pulsar una dirección en el momento preciso que nos marcan las flechas que ascienden por la pantalla. Aunque a primera vista esto pueda parecer tan divertido como descubrir demasiado tarde que alguien ha cambiado el rollo del lavabo por papel de lija, os aseguramos que no sólo es muy entretenido sino que es increíblemente adictivo... si en lugar del controlador de la consola utilizamos una alfombrilla de baile apropiada, periférico que por cierto no se incluye con el juego.

Como viene siendo tradicional, la parte gráfica de *Dancing Stage Euromix* es, por decirlo finamente, bastante flojita, aunque desde luego la encontramos sensiblemente superior a la de títulos como *Beatmania* (¡polígonos en un bemani! ¡pero adónde vamos a llegar!). En lo que el juego se sale, por supuesto, es en la parte musical: tendremos 24 canciones donde escoger, entre las que encontraremos *I will survive*, *Video Killed the Radio Star* o *Mucho Mambo* (aunque echamos en falta *Butterfly* y de sobras la plomiza versión de *Paranoia*, ambas del *DDR* original). Todo ello conforma un ameno repertorio contenido en un juego ideal para todos aquellos que se pusieron de los últimos cuando repartieron el sentido del ridículo e imprescindible (sobre todo en el modo para dos jugadores) en toda fiesta doméstica que se precie.

TENDREMOS 24 CANCIONES DONDE ESCOGER, ENTRE LAS QUE ENCONTRAREMOS I WILL SURVIVE, VIDEO KILLED THE RADIO STAR O MUCHO MAMBO




### PREPÁRATE A SUDAR

**A pesar de que no cuenta con demasiados modos de juego (echamos en falta el Solo Mode de *DDR 4th Mix*), *Dancing Stage Euromix* cuenta con el divertido Workout Mode alias '¿Qué tal esos quilitos, eh?' que ya incluía el *3rd Mix* japonés. En él podremos ajustar el tiempo de juego o el número de calorías que queremos perder. Después sólo nos queda empezar a dar botes al ritmo de las canciones que seleccionemos, y el juego nos indicará tanto las calorías que disminuyamos, como el momento en que debemos parar (si nuestros michelines no lo han hecho ya) porque hemos conseguido el objetivo que hayamos ajustado.**

**ARRIBA**
¡POR FIN UN *DDR* EN NUESTRO PAÍS!
EL MODO WORKOUT
MAGNÍFICA EDICIÓN EUROPEA

**ABAJO**
GRÁFICOS: ¿PARA CUÁNDO?
¡MÁS MODOS DE JUEGO!
SI NO TIENES ALFOMBRILLA...

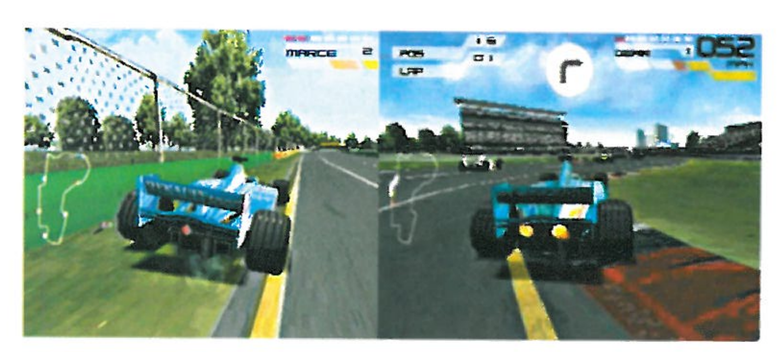
**VALORACIÓN PARCIAL**

| | |
|---|---|
| AMBIENTACIÓN | 4,5 |
| GRÁFICOS | 3 |
| JUGABILIDAD | 4,5 |
| DURACIÓN | 4 |
| VIDILLA | 4 |

**PUNTUACIÓN** ●●●●○

# FORMULA ONE 2001

## FÓRMULA DEMASIADO CONOCIDA



| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | **PS ONE** |
| GÉNERO | **CARRERAS** |
| IDIOMA | **CASTELLANO** |
| DESARROLLADOR | **STUDIO 33** |
| EDITOR | **SONY** |
| DISTRIBUIDOR | **SONY** |
| PRECIO | **6.990 PESETAS** |

Puede que los más fanáticos de la F1 no duerman tranquilos hasta que no se hagan con el último juego del mercado, pero ni el afán coleccionista justifica la adquisición de títulos clónicos incapaces de aportar nada relevante. Tampoco sería justo ensañarse con Studio 33 —los desarrolladores que permitieron a Sony competir por la corona del género— ya que el nivel técnico es, en general, irreprochable. Pero la sensación de estar ante algo que hemos visto *cienes y cienes* de veces es bastante notoria.

De hecho, ni siquiera la actualización es completa (la *culpa* la tiene Pedro M. de la Rosa por haber conseguido coche a última hora), aunque desde luego abundan los aspectos positivos, como las rutinas de choque y averías, los efectos de luz y meteorológicos o el curioso sistema para cambiar de vehículo a base de tarjetas de crédito. En cambio, el control es tan vertiginoso que resulta antipático y, aunque suene paradójico, el juego acaba pareciendo demasiado rápido. También 'cantan' las groseras aristas de los neumáticos en la vista subjetiva, y la ausencia de una cámara más lejana. El socorrido modo para dos jugadores es lo mejor de un juego que certifica que la serie *Formula One* vuelve a acusar ciertos síntomas de cansancio.

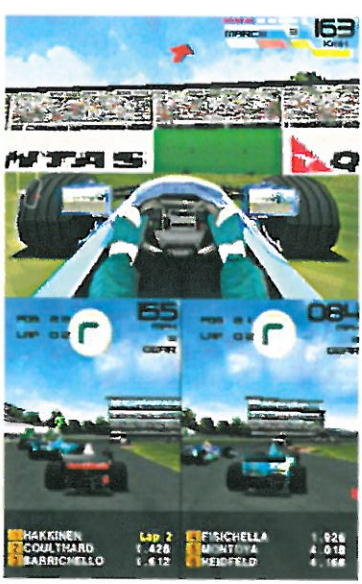
| | |
|---|---|
| AMBIENTACIÓN | 4 |
| GRÁFICOS | 4 |
| JUGABILIDAD | 3 |
| DURACIÓN | 3,5 |
| VIDILLA | 3,5 |

**PUNTUACIÓN**










# SUBMARINE COMMANDER

## UN JUEGO PASADO POR AGUA

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | **PS ONE** |
| GÉNERO | **ACCIÓN** |
| IDIOMA | **INGLÉS** |
| DESARROLLADOR | **VICTOR** |
| EDITOR | **JVC** |
| DISTRIBUIDOR | **VIRGIN** |
| PRECIO | **6.990 PESETAS** |

Que nosotros sepamos (olvidándonos de aquel *Critical Depth*) *Submarine Commander* es el primer juego de PlayStation que nos propone convertirnos en el pariente cibernético del Capitán Nemo surcando las profundidades de los mares con un poderoso submarino termonuclear. El juego de JVC mezcla dos géneros. Primero, el combate naval a lo largo de 20 misiones en las que deberemos hundir malvados barcos y submarinos utilizando para ello con tino elementos como el sonar, el periscopio o el radar. El segundo es una especie de 'aventura' ambientada en el típico futuro apocalíptico en el que ejerceremos de protectores de una plataforma marina, en la que podremos hacer reparaciones, entre otros. Pero basta con jugar unos minutos a este título (desarrollado en pleno siglo XXI, por inconcebible que parezca) para darse cuenta de que los minimalistas 'gráficos' de los combates bajo el agua son cuatro palotes mal puestos y un par de píxeles en movimiento, la chusca ambientación sonora se basa en un par de pitidos, cuesta horrores encontrar algún polígono o una mísera animación y el desarrollo del juego es simplista y repetitivo hasta la somnolencia. Es una verdadera lástima que un juego que podría encerrar un gran atractivo por su originalidad y planteamiento esté menos trabajado que un chiste de Cruz y Raya y acabe mostrando una capacidad soporífera insuperable.

| | |
|---|---|
| AMBIENTACIÓN | 1,5 |
| GRÁFICOS | 0,5 |
| JUGABILIDAD | 2,5 |
| DURACIÓN | 2 |
| VIDILLA | 1,5 |

**PUNTUACIÓN**

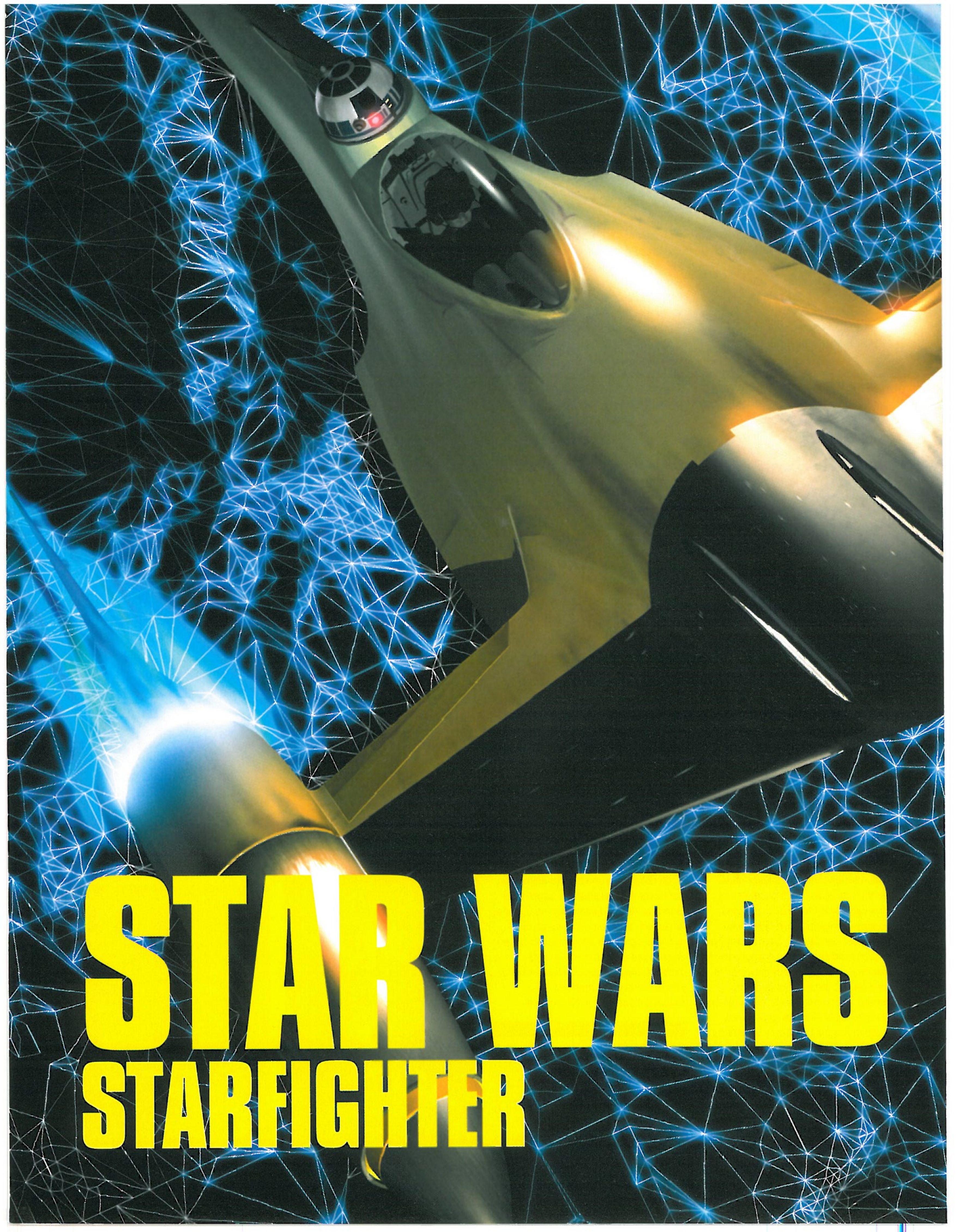


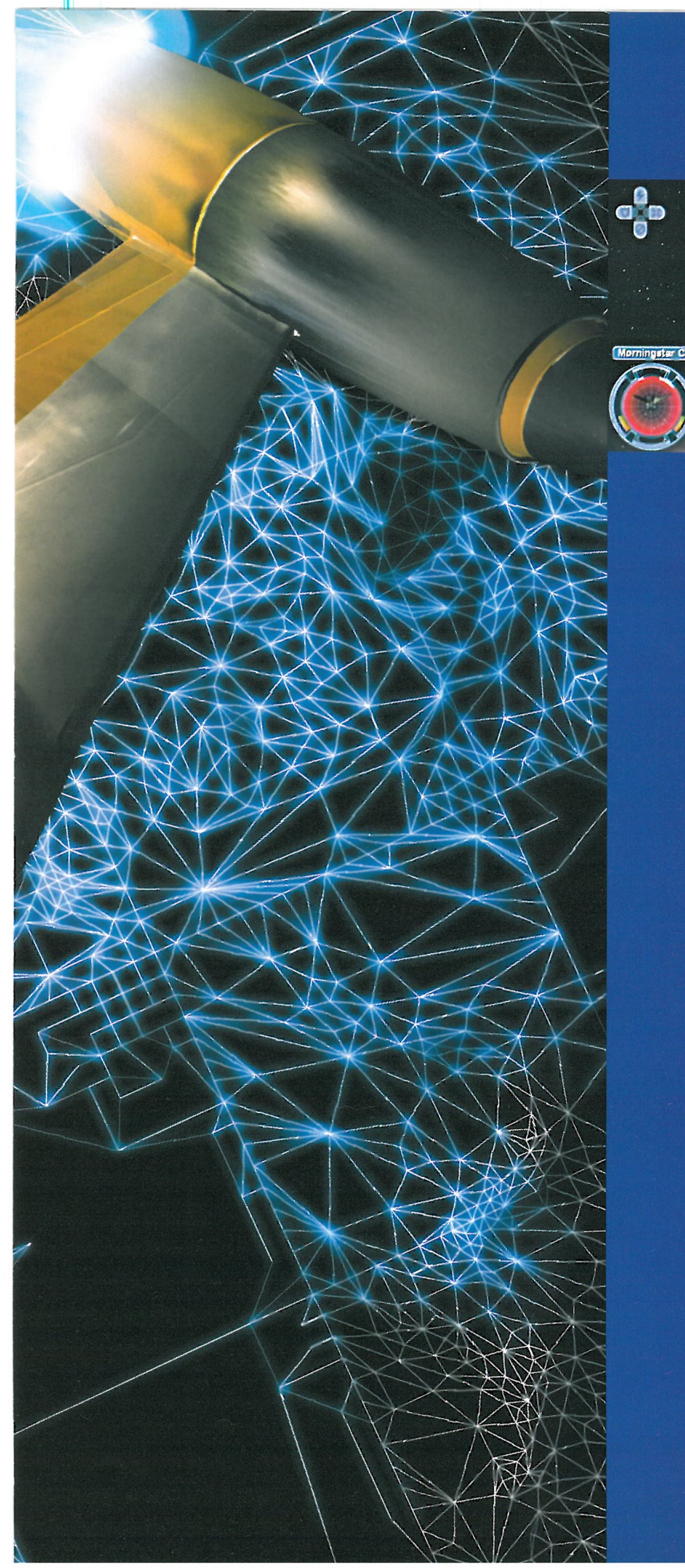









STAR WARS
STARFIGHTER



# SE ACABÓ EL LADO OSCURO

**¡RECOMENDADO!**
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **SHOOT'EM UP**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **BIG APE**
EDITOR **LUCAS ARTS**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **9.990 PESETAS**

Por fin un juego de *Star Wars* que hace honor al imponente nombre que lo precede. Y es que a estas alturas pensamos que, después de mediocridades como *Episodio 1: La Amenaza Fantasma* o *Masters of Teräs Käsi*, la gente que compra juegos ya tendría que haberse rendido a la evidencia de que estampar una licencia de *Star Wars* en un producto no significa por narices que éste sea bueno. ¿Cuántas veces hemos salido corriendo a adquirir un título con la esperanza de revivir un momento clásico de ciencia ficción? Bueno, pues por suerte parece que, con *Starfighter*, LucasArts ha dado por fin en el clavo.

## LA FUERZA ES INTENSA AQUÍ

*Starfighter*, un título con más elementos de *shooter* en 3D que de simulador de vuelo, nos pone al mando de una serie de aparatos espaciales para poner fin a la maldad en todas su formas. Al igual en la película del *Episodio 1*, el argumento de este título nos sitúa en el momento en que la Federación de

Comercio invade Naboo. Pero en lugar de controlar barbudos caballeros Jedi o repelentes niños rubitos con midiclorianos hasta en las pestañas, adoptaremos el papel de un piloto de Naboo y sus dos 'amigos' fortuitos. Exceptuando alguna que otra nave oculta, en este juego podremos pilotar tres aparatos. El primero es un caza de Naboo del personaje central (Rhys), armado con cañones y misiles. Luego está el muy poderoso Havoc, que sacrifica la velocidad por unas bombas de aúpa y unos láseres descomunales; y por último, el liviano Guardian Mantis, que viene equipado con un dispositivo de marcaje para seguimiento.

Todas estas naves son divertidas de pilotar y presentan, al igual que todo lo demás en este juego, un nivel de detalle extremo. Desde las texturas de los costados a la impresionante

UNA VEZ QUE NOS ABURRAMOS DEL JUEGO PRINCIPAL NOS QUEDARÁN PARA ENTRETENERNOS LAS SÚPER EXAGERADAS MISIONES DE BONUS



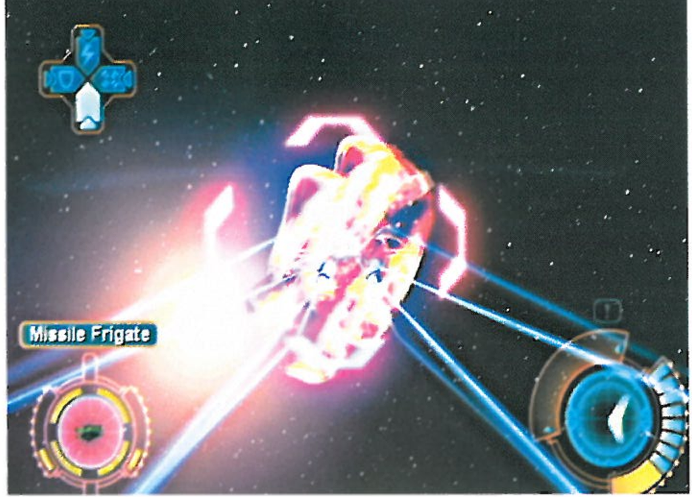

- ¿*Star Fighter*?
- ¡No! *Fighter* llegar más tarde.



## NOSTALGIA CON BARNIZ 3D

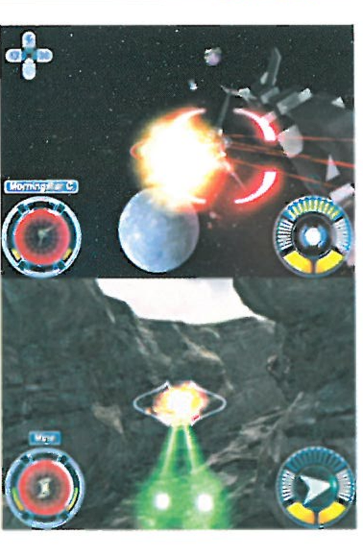
**Una vez que hayas completado el juego y ganado las suficientes medallas, se te recompensa con la posibilidad de jugar a una serie de desquiciadas misiones de bonificación. En una de ellas has de derribar asteroides a cambio de puntos; es como jugar a una versión actualizada del clásico de los ochenta, pero sin dejarse 25 pelas en cada partida (sí, los más mocetones habéis leído bien: 25 míseras cucas; por aquel entonces una visita al salón recreativo no comprometía tu futuro en la universidad).**









exhibición de fuegos artificiales a la que asistimos al apretar el gatillo todo hace gala de una cuidada parte técnica. Los efectos de luz de las armas, las explosiones y efectos de sonido producidos al dispararlas y la emocionante música que acompaña a tu orgía de muerte, son de la calidad que cabe esperar en una producción de LucasArts. Es talmente una peli de *Star Wars*... con ralentizaciones. Porque el gran punto negro de este título es su deficiente motor gráfico, que pega más tirones que un robabolsos de barrio. Esto es aún más notorio en las misiones espaciales, en las que a pesar de que el motor no tiene demasiados elementos que mover (los escenarios son firmamentos negros con puntitos blancos) seguimos encontrándonos ralentizaciones y pérdidas de cuadros






**Abajo: Hay que ver *como* ha adelgazado la Estrella de la Muerte: el cinturón le va de un ancho...**




por segundo. Aún así, os aseguramos que ver en *Starfighter* diez cazas a todo disparar y zumbando por el espacio hace que cualquier fanático de *Star Wars* tenga problemas para conservar seca su ropa interior.

## CAOS EN EL ESPACIO

Aunque es verdad que las catorce misiones principales se pueden terminar en un par de días, para desbloquear las misiones de *bonus*, las naves extra y los modos para dos jugadores tardaremos más que unas horitas, os lo garantizamos. Y lo mejor de todo es que no da la sensación de ser una tarea cansina, de tan divertido de jugar como es. Por desgracia, la razón por la que volveremos a jugar a este título una y otra vez no será la diversidad de misiones. De acuerdo que no se puede hacer mucho más con este tipo de juegos, pero no hubiera estado de más tener algo más que hacer que el típico destruye/protege/escolta (algo que se pareciera a lo de atar las patas de un AT-AT que vimos en *Rogue Squadron* no estaría nada mal).

Una vez que nos aburramos del juego principal (cosa que tu buen tiempo nos llevará), nos quedarán para entretenernos las súper exageradas misiones de *bonus*, como el juego de los asteroides y un par de modos para dos jugadores. Puede que hacer carreras por los desfiladeros de Naboo o jugar al gato y al ratón en el espacio con un amigo no esté a la altura de otros juegos multijugador, pero lo cierto es que proporciona una diversión ligera.

Después de 'disfrutar' con todos los antiguos productos *made in Star Wars* para PlayStation y otras consolas, *Starfighter* resulta todo un sorpresón. Tiene sus pequeñas limitaciones, pero ninguna entorpece el disfrute del juego, y uno no puede sino sentir que se tomó la decisión adecuada al optar por distanciarse del mediocre *Episodio Uno*. Este juego presenta unos escenarios asombrosos y hay uno o dos que están extraídos de dicho film, sí, pero al menos podemos respirar tranquilos con la certeza de que no hay ningún Jar Jar Binks a la vista. Por fin, los fans de *Star Wars* podemos disfrutar en una consola de Sony con un juego digno.

VER EN STARFIGHTER DIEZ CAZAS A TODO DISPARAR Y ZUMBANDO POR EL ESPACIO HACE QUE CUALQUIER FANÁTICO DE STAR WARS TENGA PROBLEMAS PARA CONSERVAR SECA SU ROPA INTERIOR

## DENOMINACIÓN DE ORIGEN

**Desde el momento en que empieza el juego, con la ya clásica música y el inclinado texto amarillo que se desvanece al fondo, sabes que esto es sin duda un producto de *La guerra de las galaxias*. Tiene incluso la inevitable secuencia final con crepúsculo, cuando el mal es derrotado y el bien celebra la victoria.**

**ARRIBA**

SABOR STAR WARS 100%

AMBIENTACIÓN MAGISTRAL

TRABAJADA PARTE TÉCNICA...

**ABAJO**

...CON UN MOTOR MEDIOCRE

MODO PRINCIPAL ALGO CORTO

MISIONES POCO VARIADAS

**VALORACIÓN PARCIAL**

| | |
|---|---|
| AMBIENTACIÓN | 4,5 |
| GRÁFICOS | 3,5 |
| JUGABILIDAD | 4 |
| DURACIÓN | 3,5 |
| VIDILLA | 4 |

**PUNTUACIÓN** 



Abajo: "Jo Patxi, vale que te guste fardar de piscina climatizada, pero baja un poco el termostato del agua, hombre."



# QUAKE III REVOLUTION

## SANGRE Y ARENA

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **BULLFROG**
EDITOR **ELECTRONIC ARTS**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
PRECIO **10.990 PESETAS**

Hacer amigos por Internet, quedar con ellos en una arena virtual y pegar más tiros que Chuck Norris en la mili: ésa es la filosofía de *Quake III*. Este juego es todo un referente en lo que a partidas multijugador a través de Internet se refiere y ha causado auténtico furor en plataformas como Dreamcast o PC, pero… ¿puede tener algún interés en una plataforma como PlayStation 2 que tiene menos capacidad de comunicación *on-line* que el teléfono de Gila? La verdad es que no se puede negar que *Quake III Revolution* carece de gran parte del atractivo de la versión del juego para ordenador, pero los desarrolladores de Bullfrog han trabajado duro para crear una digna adaptación que salva una papeleta nada fácil.

Para empezar el modo para un jugador, rebautizado como Campaign, se ha reforzado un poco ya que en PC casi era un mero entrenamiento para hacerse con los controles. Ahora, a medida que sorteamos fases las características de nuestro personaje (vida, armadura, velocidad…) se van incrementando. "¿Y para qué sirve esto?", os preguntaréis. Pues para utilizar el personaje 'mejorado' en el modo multijugador a pantalla partida que, como era de esperar, es el auténtico rey de la fiesta. Y es que utilizar un Multitap para luchar con tres amigos humanos codo con codo (por aquello de que tendréis que estar bastante pegaditos para no dejaros los ojos en el cuarto de pantalla de televisor que le toca a cada uno) supone un auténtico derroche de risas y diversión (es como leer *PlanetStation*… mientras alguien te hace cosquillas en los pies, claro). Bueno, vale, no es lo mismo que jugar cada uno en un ordenador independiente en conexión *on-line*, pero mientras disfrutas compartiendo el televisor como si fuera una pizza cuatro estaciones no tienes la

QUAKE III REVOLUTION CARECE DE GRAN PARTE DEL ATRACTIVO DE LA VERSIÓN DEL JUEGO PARA ORDENADOR, PERO LOS DESARROLLADORES DE BULLFROG HAN TRABAJADO DURO PARA CREAR UNA DIGNA ADAPTACIÓN

## VAN A SABER LO QUE ES DOLOR

**La clave para la supervivencia en la arena está en las armas que utilices, así que ya puedes irlas memorizando:**



**GUANTELETE**
**Un puño de metal y una sierra circular con la que tus enemigos se partirán, y no de risa. Letal a corta distancia, puedes literalmente abrirte paso a través de los rivales.**

**ESCOPETA**
**Un excelente juguetito con el que deleitar/desintegrar a las masas. La carga explosiva se esparce con la distancia, o sea que va mejor para esos encuentros íntimos.**

**LANZAGRANADAS**
**Genial para rebotar tiros en esquinas. Eso sí, asegúrate de que no vuelvan hacia ti, ya que el suicidio puede hacer aún más mella en tu orgullo por aquello de hacer el ridículo.**

**CAÑÓN DE PLASMA**
**Un mortal pringue verde de fuego rápido. Cuando consigue alcanzar una pared, es capaz de dejar un brillo nocivo durante unos cuantos segundos. Asqueroso y efectivo.**

**PISTOLA DE RAYOS**
**No tan potente como la Rail Gun, esta máquina de muerte escupe un flujo constante de electro-dolor a gran distancia. Además, tiene la gran ventaja de parecer uno de aquellos preciosos aceleradores de partículas de *Los Cazafantasmas*.**








sensación de estar entretenido con un mero sucedáneo.

Gran parte del mérito de que nos olvidemos de las grandes carencias de *Quake III Revolution* se debe a que la realización técnica del modo a pantalla partida consigue que no haya efecto de niebla o polígonos saltarines en el horizonte, y además mantiene casi siempre la suavidad y velocidad necesaria para que se mantenga intacta la jugabilidad del original de PC. Sólo hay alguna ralentización muy puntual cuando en la pantalla hay más barullo que en un debate del programa *Crónicas Marcianas*.

UTILIZAR UN MULTITAP PARA LUCHAR CON TRES AMIGOS HUMANOS SUPONE UN AUTÉNTICO DERROCHE DE RISAS Y DIVERSIÓN

## JUGANDO AL SOLITARIO

En el modo para un solo jugador los gráficos también dan la talla ofreciendo en todo su esplendor esos detalles que han hecho grande a *Quake III* (efectos de luz pirotécnicos, texturas detalladas, superficies curvas...) aunque se podrían haber optimizado algunas cosillas como la resolución de pantalla (echad un vistazo a la estupenda versión de Dreamcast programada por Raster y sabréis a qué nos referimos) y el sistema de carga de las fases (es más lento que los reflejos de la estatua de Colón). Bueno, y puestos a pedir tampoco hubiera estado mal una opción para utilizar teclado y ratón conectados a través del puerto USB de la PlayStation 2, porque con el controlador se puede jugar sin demasiados problemas pero cuesta un poco más manejarse en los típicos tiroteos verticales de este juego. ¡Y que no nos digan que no se puede hacer, porque el inminente *Unreal Tournament* incluirá esta opción!

En *Quake III Revolution* se pueden encontrar un buen puñado de motivos por los que hacerse con él: 36 arenas diferentes, diferentes tipos de fases típicas de los *shoot'em-up* subjetivos (Deathmatch, Kill vs Time, Possession, Capture the Flag...), 12 armas demoledoras... En definitiva, un claro referente dentro de los juegos multijugador de PS2, pero si no posees un Multitap o sólo tienes como amigos tu colección de bichos y a Epi Cosquillas, pierde la mayor parte de su encanto.

**ARRIBA**
- MODO MULTIJUGADOR CASI PERFECTO
- NOVEDADES PARA JUGAR EN SOLITARIO
- LOS GRÁFICOS CUMPLEN

**ABAJO**
- SIN MULTITAP NO VALE LA PENA
- NO SE PUEDE JUGAR CON TECLADO Y RATÓN
- TIEMPOS DE CARGA QUE ABURREN A LOS MEJILLONES

**VALORACIÓN PARCIAL**

| | |
|---|---|
| AMBIENTACIÓN | 4 |
| GRÁFICOS | 4 |
| JUGABILIDAD | 4 |
| DURACIÓN | 3,5 |
| VIDILLA | 4 |

**PUNTUACIÓN** 





**AMETRALLADORA**
Fuego rápido, pero sin especial potencia o precisión. Para entendernos, ésta ametralladora es la típica arma elemental, más vulgar que el 'montaje íntegro del director' de un programa de Tómbola.

**LANZACOHETES**
Es un arma que cuenta con una recarga lenta, y los proyectiles se ven venir desde una hora lejos. No obstante, cuando una de estas ricuras alcanza su objetivo, las hamburgueserías hacen su agosto.

**LANZADOR DE MINAS DE PROXIMIDAD**
Dispara minas de proximidad que se adhieren a las paredes, el techo y el suelo. Resultan de gran utilidad para impedir al enemigo el acceso a un área, como la que rodea tu bandera.

**RAIL GUN**
Definitiva para francotiradores. Aumenta la mira con el zoom, apunta y ¡ZAS! Un tiro los mata a todos y el tiempo de recorrido es cero. ¿Muerte instantánea a cualquier alcance? ¡Pónganos un par!

**PISTOLA DE CLAVOS**
Dispara un denso fardo de clavos de nueve pulgadas. Al igual que la acupuntura tradicional, puede quitarte todos los problemas de salud. Lo malo es que también te puedes ir despidiendo de la salud.

**CHAIN GUN**
También llamado cañón ametrallador, esta monada suelta unas cantidades brutales de munición en un tiempo realmente corto, causando una pupa de auténtico alivio. Sus rociadas no dejan títere con cabeza.







# EXTERMINATION

## VINIERON DEL FRÍO

**¡RECOMENDADO!**
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **AVENTURA**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **DEEP SPACE**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **9.900 PESETAS**

Los aficionados a los *survival horror* que tengan una PS2 estarán más frustrados que el casero de la familia de Marco ya que, aparte de algún *horror* a secas como *Fantavision* o *Sky Surfer*, por la negra de Sony todavía no ha pasado ningún heredero más o menos directo de la saga *Resident Evil*. Pero, para alivio de todos ellos, mientras esperan la llegada de joyas del género como *Onimusha, RE: Code Veronica* o *Devil May Cry*, los desarrolladores de Deep Space han preparado un apetitoso aperitivo (un plato frío, por aquello de estar situado en la Antártida) para calmar el hambre de reventar zombies a tiro limpio.

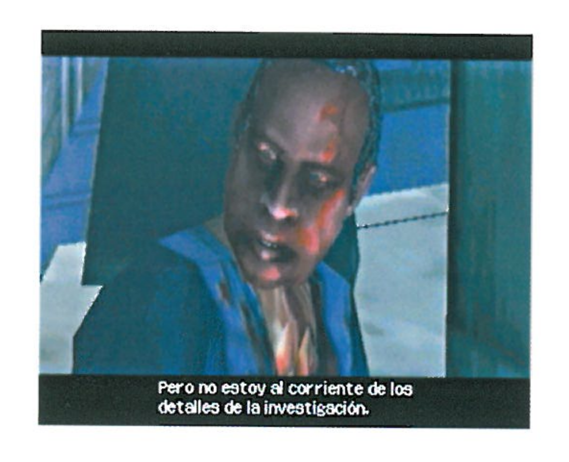
Aunque si en algo se distingue *Extermination* de otros *survival horror* es en que los zombis no aparecen por ninguna parte. En lugar de los entrañables muertos vivientes, los enemigos principales del juego serán unos gusanos mutados con muy mala leche (malas lenguas dicen que están inspirados en la Redacción de esta revista, no sabemos si por lo de 'gusanos' o por la mala leche). Lástima que la originalidad de este DVD se quede ahí, porque el resto es un cúmulo de 'homenajes' que nos hace sospechar que gente como Ana Rosa Quintana han intervenido en su creación. Dejando aparte que la localización del juego en la Antártida está 'inspirada' en *La cosa* de John Carpenter, su mecánica de juego le debe mucho no sólo a *Resident Evil* (algo, por otro lado, normal en un *survival horror*), sino también a *Syphon Filter* y *Metal Gear Solid*.

MIENTRAS ESPERAMOS LA LLEGADA DE ONIMUSHA, RE: CODE VERÓNICA O DEVIL MAY CRY, LOS DESARROLLADORES DE DEEP SPACE HAN PREPARADO UN APETITOSO APERITIVO PARA CALMAR EL HAMBRE DE REVENTAR ZOMBIS A TIRO LIMPIO

Aunque concretamente a este último más que 'deberle mucho' le ha pedido un crédito a fondo perdido, ya que no nos extrañaría que el bueno de Dennis se quitara una máscara cual Tom Cruise en *Misión: Imposible* y resultara ser Solid Snake...

### UNA DE CAL Y OTRA DE NIEVE

Pero, pese a esa falta de originalidad, *Extermination* es uno de los juegos que más y mejor explotan las capacidades técnicas de la PS2 de los que hemos visto últimamente, pero que a la vez tiene fallos sorprendentes. Los personajes se mueven en un entorno 3D generado por la máquina con una fluidez y una suavidad envidiables, y además los modelados y las animaciones de los protagonistas tienen un nivel muy alto... algo que sólo se puede aplicar a los protagonistas, porque los secundarios tienen menos polígonos que el diagrama de un donut,






Algunos enemigos son como la plantilla del Barça: son torpes, lentos y empiezan a estar quemados.




especialmente los cadáveres congelados. Claro que ¿y si no es un fallo, sino una inteligente y profunda metáfora de los desarrolladores de Deep Space, que con esos muertos poligonales dignos de PSX quieren representar la inminente muerte de la gris de Sony? (también puede ser que desayunar combinados de whisky esté comenzando a afectar nuestra capacidad intelectual).

Igual de irregular que su nivel técnico es el control del protagonista de *Extermination*. Mover a Riley es sencillo y bastante intuitivo, sobre todo gracias al sistema 'Region Action' (bonito *palabro* para decir que el mismo botón sirve para diferentes cosas según dónde nos encontremos). El problema viene cuando hay que reventar unos cuantos enemigos: o usamos el apuntado automático, que limita mucho los movimientos y nos deja más desprotegidos que un paraguas de papel seda, o usamos el modo en primera persona, que hace que apuntar a los pequeños gusanos sea más complicado que ponerle unas horquillas para el pelo a nuestro director Drako.

EXTERMINATION ES UNO DE LOS JUEGOS QUE MÁS Y MEJOR EXPLOTAN LAS CAPACIDADES TÉCNICAS DE LA PLAYSTATION 2 DE LOS QUE HEMOS VISTO ÚLTIMAMENTE, PERO A LA VEZ TIENE FALLOS SORPRENDENTES



**Como en la vida real, si quieres sobrevivir no tienes más remedio que 'pasar por el tubo' en algunos momentos.**

No obstante, pese a todos sus fallos, esta primera obra de Deep Space está bastante por encima de la media de calidad del actual catálogo de la PS2 (que, para qué nos vamos a engañar, tampoco es para tirar cohetes... ¿quizá por eso se hizo el horrendo *Fantavision*?). No estamos ante una obra maestra, pero además de ser muy correcto técnicamente asegura un buen puñado de horas de diversión, que ya es mucho ahora que la bestia negra de Sony empieza a dar sus primeros pasos en nuestro país.

## EN COMPAÑÍA DE GUSANOS



### DENNIS RILEY
**Sargento del equipo Red Light de 24 años, tiene el carnet VIP del videoclub de su barrio porque siempre está alquilando películas de sus admirados Chuck Norris y Charles Bronson. Al ser un protagonista guay y tal tiene un pasado oscuro como maleante y, lo que es peor, como adicto al Festival de Eurovisión.**

### ROGER GRIGMAN
**Otro sargento del equipo Red Light, pero de 26 años. Es el actual mejor amigo de Dennis —después de que el antiguo la palmara en una misión— así que los dos disfrutan juntos de las cosas buenas de la vida (pero no penséis mal, que no van por ahí los tiros). Lleva siempre en la cartera una foto de Bud Spencer, su principal fuente de inspiración.**

### CINDY TIEN
**Bacterióloga de 24 años que trabaja para el Ejército en la sección de prevención de epidemias. Desde el desastre de la base antártica donde estaba trabajando le gusta ir vestida con un traje de protección de color amarillo canario y además... ¡Ve gente muerta! Claro que, teniendo en cuenta que la base está llena de cadáveres, nosotros también ¡No te jiba!**



### PAQUITO
**Gusano de 2 semanas con antepasados murcianos con el que se experimentó un fluido de infección que le hizo mutar. Después de su metamorfosis, Paquito se presentó al cásting de *Gran Hermano*, pero no les pareció lo bastante raro y escogieron a Cal.los 'el d'Hospitalet'. Se cabreó tanto que ha decidido comerse a todo humano que se le ponga delante.**

**ARRIBA**
- ASEGURA UN BUEN RATO DE DIVERSIÓN
- SE AGRADECE QUE NO SALGAN ZOMBIS
- GRÁFICAMENTE DE LO MEJOR DE PS2...

**ABAJO**
- ...PERO CON FALLOS INEXPLICABLES
- DEMASIADOS 'HOMENAJES'
- TIENE EL CARISMA DE UNA BELLOTA

**VALORACIÓN PARCIAL**

| | |
|---|---|
| AMBIENTACIÓN | 3,5 |
| GRÁFICOS | 4 |
| JUGABILIDAD | 3,5 |
| DURACIÓN | 4 |
| VIDILLA | 3,5 |

**PUNTUACIÓN** 








# FORMULA ONE 2001

## POLE POSITION

**¡RECOMENDADO!**
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **SIMULADOR**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **STUDIO LIVERPOOL**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **9.990 PTAS (19.990 PTAS CON VOLANTE SPEEDSTER 2)**

Pese a mantenerse como la saga de Fórmula 1 con más solera y tradición del panorama PlayStation, los *Formula One* desarrollados por Psygnosis y editados por Sony habían caído en sus últimas entregas en cierta sensación de monotonía y de 'vamos chicos, a cumplir el expediente, y hasta la próxima'. Esta tendencia os podemos asegurar que se ha roto con el magnífico *Formula One 2001* para PS2, ya que en lugar de ser un mero título 'de relleno' para seducir a los amantes de la Fórmula 1 que se hayan hecho con una PlayStation 2, demuestra estar realizado con una gran dedicación, atención al detalle y, sobre todo, aprovechamiento del potencial de la consola de 128 bits de Sony.

### LA FÓRMULA MAESTRA

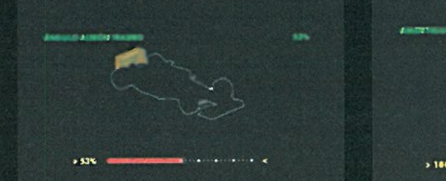
La primera y agradable noticia que nos depara este título es su excelente actualización: aunque hace apenas unos meses que comenzó la temporada de este año de F1, el juego cuenta con todos los pilotos oficiales (incluyendo el novel Fernando Alonso), los atractivos bólidos están reproducidos al detalle y tendremos la oportunidad de recorrernos los 17 circuitos del Mundial. Tan sólo los detalles de llamar al brasileño Tarso Marques como 'el primer piloto de Minardi' (¿?) y el hecho de que no ha dado tiempo de incluir a Pedrito 'Volveré' de la Rosa al volante de su flamante Jaguar, la base de datos de este juego es prácticamente perfecta. Pero esta gran escrupulosidad no sólo se ve reflejada en los circuitos, bólidos o pilotos sino que todo el juego en general está planteado como 'hágase un Mundial usted mismo mientras ve a Schumacher y compañía por la tele vacilando con sus cochazos'. Buena prueba de ello la encontramos en la variedad posibilidades que nos permite el juego: la enorme cantidad de ajustes que podemos realizar a nuestro coche, la exacta recreación de las sesiones de entrenamientos libres o clasificación antes de cada gran premio y la posibilidad incluso de decidir nuestra estrategia a la hora de repostar combustible en boxes (más o menos como cuando, entre los miembros de esta Redacción, se somete a votación popular el tiempo que se dedicará en pleno cierre a abastecernos de vinacho peleón en el Bar Tulo).

EL JUEGO CUENTA CON TODOS LOS PILOTOS OFICIALES, LOS ATRACTIVOS BÓLIDOS ESTÁN REPRODUCIDOS AL DETALLE Y TENDREMOS LA OPORTUNIDAD DE RECORRERNOS LOS 17 CIRCUITOS DEL MUNDIAL

Esta voluntad de realismo se ve también reflejada en la jugabilidad del título: aunque los dos primeros niveles de conducción tienen un aire muy arcade, los niveles semi-pro y profesional parecen estar pensado sólo para auténticos ídems. Y es que controlar con más o menos garantías nuestro coche cuesta Dios y ayuda (no os queremos explicar los bailes bajo la lluvia que protagonizaremos si las condiciones meteorológicas son adversas). Además, el agresivo comportamiento de nuestros contrincantes aporta un puñeterismo

### TALLER MECÁNICO

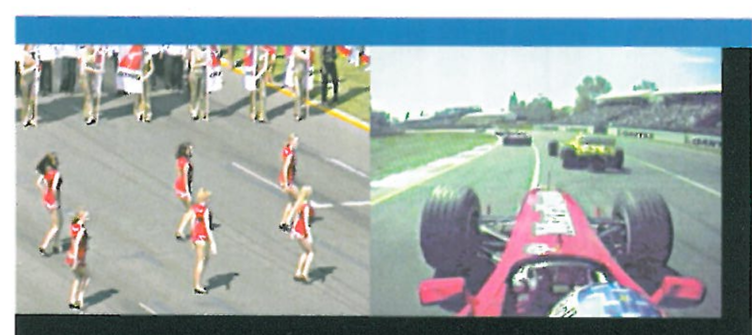
**¿Te encanta revisar hasta la última tuerca del triciclo de tu hermano pequeño? ¿Te pasabas horas y horas intentando cambiarle las ruedas a tu coche de *Scalextrix* con pinzas y lupa de 12 aumentos? Pues en *Formula One 2001* vas a quedar saciado si lo tuyo es regular hasta el último detalle de los aspectos mecánicos de tu bólido. Neumáticos, relaciones de cambios de marchas, frenos, dirección, distancia entre ejes, tipo de suspensión, carga de gasolina, aerodinámica de los alerones... Todo es susceptible de ser más modificado que la anatomía de Yola Berrocal.**











## DVDOS

**Además del DVD del juego, *Formula One 2001* incorpora un regalito especial para los fanáticos del Gran Circo (y no nos referimos a los que sean capaces de tragarse todos los debates parlamentarios televisados): otro DVD de regalo que supone un reportaje especial de la temporada 2000 de Fórmula 1. En este DVD podemos echar un vistazo a completos resúmenes televisivos de todos los grandes premios disputados el año pasado (y de paso, derramar una lagrimilla recordando a los buenos de Marc Gené y Pedrito de la Rosa), y también disfrutaremos de espectaculares imágenes tomadas por cámaras situadas justo encima del conductor o en la zona de boxes. Como colofón, incluso podremos ejercer de realizaciór televisivo mezclando a nuestro antojo los cuatro tipos de retransmisión distinta de cada carrera que nos ofrece este curioso añadido. ¡Tiembla, José Luis Moreno!**

y una competitividad realmente salvaje que entusiasmará a los más puristas y amantes de la simulación. Es una excelente idea el haber establecido estos cuatro niveles de pilotaje, pero tal vez una mejor compensación entre ellos evitaría muchos quebraderos de cabeza a los menos pacientes y habilidosos.

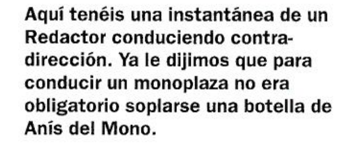
### VELOZ COMO EL VIENTO

Para culminar la faena, a un magnífico fondo documental y una atractiva jugabilidad y profundidad *Formula One 2001* une un apartado técnico notable que no desmerece en nada el potencial de la PS2. No hemos apreciado ni una ralentización por más bólidos que se agolpen en pantalla, la fluidez de juego y sensación de velocidad es maravillosa, los circuitos, aunque presenten menos detalles y espectacularidad que los de *Moto GP*, están muy bien recreados (mención especial para el recorrido urbano de Mónaco) y ¡son todos lo del Mundial! (¿señores de Namco, están ahí?). Asimismo, el diseño de los bólidos y su integración en el asfalto es sobresaliente. Aunque sin duda lo que más nos ha impresionado es la genial recreación de las circunstancias 'físicas' de las carreras: los espectaculares choques, trompos y salidas de pista son tremendamente realistas, las aceleraciones y frenadas hacen mover la cabeza a nuestro piloto como si fuera una maraca, la lluvia casi nos salpica en la cara mientras conducimos y el trabajo con los efectos y los planos sonoros (oiremos el motor de cada coche independientemente) está más pulido que el parqué del Palacio de Versalles. Sólo hay dos aspectos que emborronan algo este panorama: la falta de anti-aliasing que hace que a veces veamos auténticas cordilleras de dientes de sierra en los bordes de los circuitos y unos movimientos de los bólidos algo bruscos.

AUNQUE LOS DOS PRIMEROS NIVELES DE CONDUCCIÓN TIENEN UN AIRE MUY ARCADE, LOS NIVELES SEMI-PRO Y PROFESIONAL PARECEN ESTAR PENSADO SÓLO PARA AUTÉNTICOS ÍDEMS

Pero estos defectos son auténticas minucias. *Formula One 2001* cumple en lo más importante y difícil: transmitir el *feeling* de conducir un auténtico Fórmula 1 (especialmente si lo compramos con el pack que incluye el volante Speedster 2). Accesible para los novatos y exigente (tal vez demasiado) para los más puristas, este título no presenta la espectacularidad y pique de *Moto GP* pero le supera en duración y sobre todo en profundidad de juego. Es por ello que *Formula One 2001* supone la mejor opción del mercado para los aficionados al deporte de los repostajes de combustible más multitudinarios que la junta directiva del Barça.





**Aquí tenéis una instantánea de un Redactor conduciendo contra-dirección. Ya le dijimos que para conducir un monoplaza no era obligatorio soplarse una botella de Anís del Mono.**

**ARRIBA**

AUTÉNTICO *FEELING* DE COMPETICIÓN
GRAN PROFUNDIDAD DE JUEGO
JUGABILIDAD PARA TODOS LOS GUSTOS

**ABAJO**

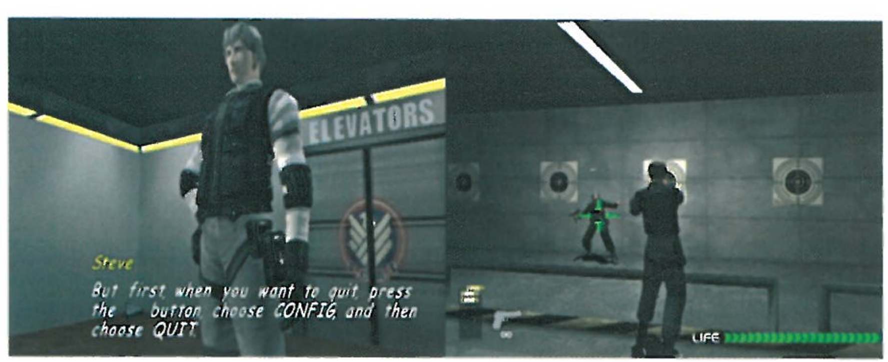
SIMULACIÓN MUY EXIGENTE
LA FALTA DE ANTI-ALIASING
SI NO TE VA LA FÓRMULA 1...

**VALORACIÓN PARCIAL**

| | |
|---|---|
| AMBIENTACIÓN | 4 |
| GRÁFICOS | 4 |
| JUGABILIDAD | 4 |
| DURACIÓN | 4,5 |
| VIDILLA | 4 |

**PUNTUACIÓN** 




# OPERATION WINBACK COVERT OPERATIONS

## *METAL FILTER CRISIS*

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **ACCIÓN**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **KOEI**
EDITOR **KOEI**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
PRECIO **9.900 PESETAS**

*Operation Winback* apareció originalmente en la N64 a finales de 1999, con una acogida bastante favorable. Su transición a los 128 bits de Sony ha supuesto para el juego un notable lavado de cara, aunque por desgracia no se han suplido las carencias del juego original, por el que definitivamente han pasado los años. Dicho esto, no obstante, hay que puntualizar que este título puede tener cierto atractivo para quienes no puedan esperar a hacerse con el más o menos (más bien menos) inminente *Metal Gear Solid 2* de Konami. Como título de sigilo en tercera persona *Winback: Covert Operations* toma prestados sin ningún disimulo elementos de las series de *Syphon Filter* y *Metal Gear Solid*, añadiendo al asunto maniobras evasivas de tiroteo a lo *Time Crisis*.

### MENTE *SCATO-LÓGICA*

La trama del juego se centra en una unidad de operaciones especiales conocida como SCAT, cuya ayuda se solicita para recuperar un satélite militar robado de las garras del infame grupo terrorista 'Los leones llorones' (os juramos que en inglés no suena tan ortopédico). Como suele ocurrir en estos casos, las cosas no salen según lo previsto y el helicóptero de transporte del equipo efectúa un aterrizaje forzoso, desperdigando a los diversos miembros, cual fruta madura, en diferentes zonas de la base terrorista. Adoptando el papel del prota de mandíbula cuadrada, Jean-Luc, nuestra misión consiste en reagruparse con los miembros desaparecidos del equipo de SCAT y neutralizar a las fuerzas terroristas . El grueso de la jugabilidad del título se encuentra en el modo historia para un solo jugador, compuesto por una serie de misiones bastante homogéneas. Además también hay un modo tutorial y para varios jugadores diversos modos versus, entre los cuales encontramos una opción de Deathmatch para cuatro jugones la mar de competente.

Las reacciones iniciales hacia este título resultan bastante favorables. Tal como cabe esperar, los gráficos han sido remozados para su traslación a la PS2 y, aunque el juego no quita el aliento, cada escenario tiene un aspecto bastante sólido (si bien algo austero). De igual modo, la animación de personajes está bien realizada, con un protagonista central que se agacha y se parapeta de una forma razonablemente convincente. Pronto uno aprende a utilizar sabiamente escopetas, metralletas y pistolas con silenciador a la vez que esquiva las balas atrincherado en una esquina. Sin duda lo mejor de *Operation Winback* es que ha desarrollado una mecánica en la que cabe la adicción clásica de míticos juegos de disparos como el inimitable *Cabal* o el mencionado *Time Crisis*.

> OPERATION WINBACK: COVERT OPERATIONS TOMA PRESTADOS SIN NINGÚN DISIMULO ELEMENTOS DE LAS SERIES DE SYPHON FILTER Y METAL GEAR SOLID, AÑADIENDO AL ASUNTO MANIOBRAS EVASIVAS DE TIROTEO A LO TIME CRISIS

### LOS VIEJOS *ROCKERRORES* NUNCA MUEREN

Por desgracia, al cabo de unos minutos de juego resulta claro que el desarrollador KOEI se ha olvidado de corregir casi todos los fallos de jugabilidad que enturbiaban la versión para N64. Entre los errores más

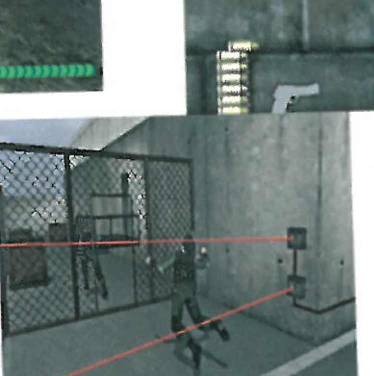



### MÁS ES MÁS

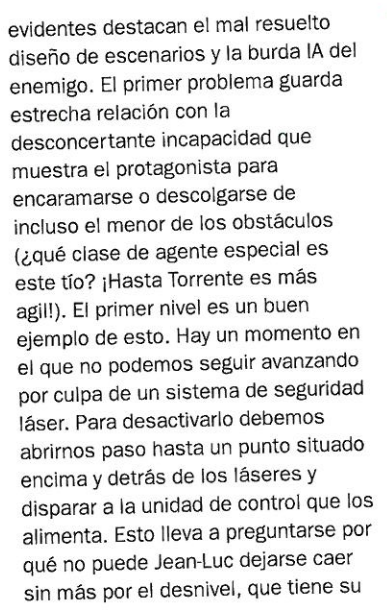
***Winback: Covert Operations*** **contiene una verdadera plétora de modos de juego multijugador. La mayoría sólo permite competir a dos jugadores como 'Cube Hunt', donde para ganar hay que recoger una serie de cubos. La estrella de la función, no obstante, es la opción Deathmatch para cuatro personas. No es que sea rival para *Quake III Revolution*, pero debería tener ocupados un buen tiempo a los jugones más sociables (lo sentimos don Fernando Fernán-Gómez).**







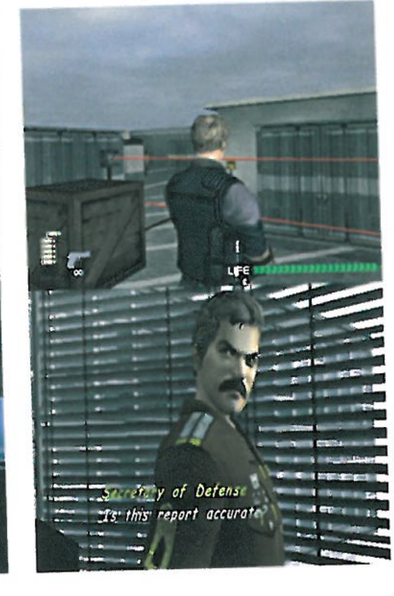
Esperemos que el hecho de que el protagonista trabaje en las esquinas no le haga tener problemas de censura.



evidentes destacan el mal resuelto diseño de escenarios y la burda IA del enemigo. El primer problema guarda estrecha relación con la desconcertante incapacidad que muestra el protagonista para encaramarse o descolgarse de incluso el menor de los obstáculos (¿qué clase de agente especial es este tío? ¡Hasta Torrente es más agil!). El primer nivel es un buen ejemplo de esto. Hay un momento en el que no podemos seguir avanzando por culpa de un sistema de seguridad láser. Para desactivarlo debemos abrirnos paso hasta un punto situado encima y detrás de los láseres y disparar a la unidad de control que los alimenta. Esto lleva a preguntarse por qué no puede Jean-Luc dejarse caer sin más por el desnivel, que tiene su propia altura , e ir por detrás de los láseres para proseguir su camino. Pero aquí no hay atajos que valgan, una vez desactivado el sistema, hay que desandar un terreno ya recorrido. Esto, claro, resulta frustrante.

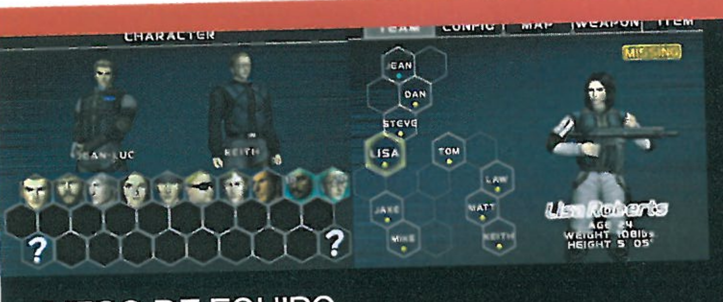
TAL COMO CABE ESPERAR, LOS GRÁFICOS HAN SIDO REMOZADOS PARA SU TRASLACIÓN A LA PS2 Y, AUNQUE EL JUEGO NO QUITA EL ALIENTO, CADA ESCENARIO TIENE UN ASPECTO BASTANTE SÓLIDO, SI BIEN ALGO AUSTERO






## SURREALISMO TERRORISTA

Luego está la pobre inteligencia artificial del enemigo. Después de habernos medido con los listísimos enemigos de *Metal Gear 2: Sons Of Liberty* (sí, aún jugamos a la demo) las tropas rivales de *Winback* parecen formar parte de la troupe de Paco Porras en cuanto a cantidad de materia gris. Jean-Luc puede esconderse detrás de partes del decorado y salir para pegar unos tiros. Hasta ahí bien. Pero es que tras haberse dejado ver, el enemigo no hace ningún intento de ir a por él, sino que tan sólo devuelve algunos disparos tardíos y luego se echa a dormir otra vez cual Snoopy encima de la caseta. Añade a esto la naturaleza repetitiva de cada misión (desactivar unos cuantos láseres, matar unos cuantos malos, encontrar algún código perdido, etc) y el resultado es un título algo rutinario, en el que al final nos pasamos el 90% del tiempo intercambiando disparos escondido tras una caja. Eso no es esencialmente malo porque dichos tiroteos proporcionan bastante diversión gracias a un logrado sistema de control, pero hace que *Operation Winback* se quede sólo como un juego entretenido que no puede hacer sombra a las grandes aventuras de acción que todos conocemos. Snake y Logan pueden dormir tranquilos.




## JUEGO DE EQUIPO

**Conforme progresamos en el modo historia, Jean-Luc encuentra por todas partes a sus compañeros de SCAT (muchos de los cuales habrán tenido un final violento al final del juego). Por desgracia, no podemos controlar a ninguno de estos personajes durante el juego principal, aunque se pueden usar en los modos multijugador. Hay que matizar que la elección del personaje no tiene consecuencias directas en la jugabilidad, ya que todos comparten las mismas habilidades (bueno si perdéis siempre podéis decir que la culpa es del mando que no está adaptado para zurdos, tal como hace nuestro diseñador Nen).**

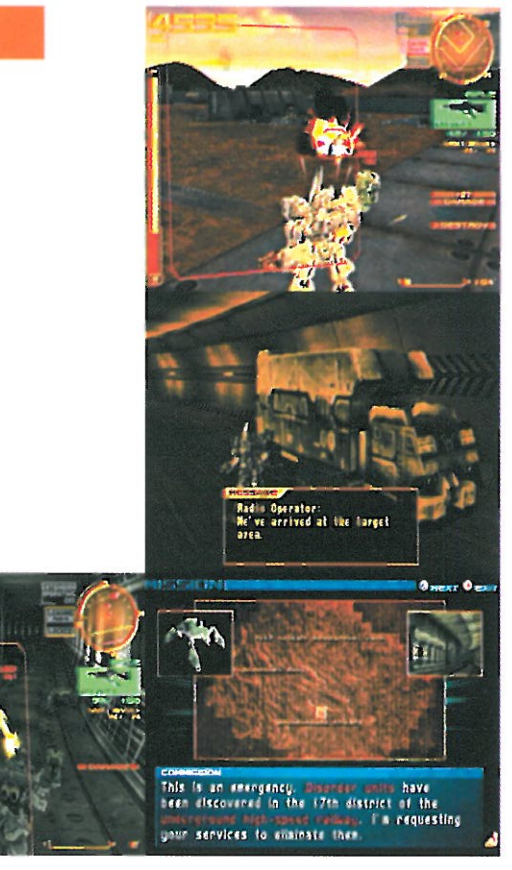
**ARRIBA**
- TOQUES ARCADE
- TÉCNICAMENTE DECENTE
- LOS MODOS MULTIJUGADOR

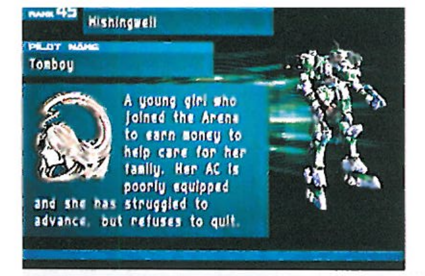
**ABAJO**
- MUY REPETITIVO
- LA ESCASA INTELIGENCIA ARTIFICIAL
- TRAMA MUY SIMPLE

**VALORACIÓN PARCIAL**

| | |
|---|---|
| AMBIENTACIÓN | 3,5 |
| GRÁFICOS | 4 |
| JUGABILIDAD | 3,5 |
| DURACIÓN | 4 |
| VIDILLA | 3,5 |

**PUNTUACIÓN** 







# ARMORED CORE 2

## GUERRAS ROBÓTICAS

**¡RECOMENDADO!**
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **ACCIÓN**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **FROM SOFTWARE**
EDITOR **CRAVE ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
PRECIO **9.995 PESETAS**

Tras *GunGriffon Blaze* y *Z.O.E* llega a nuestro país *Armored Core 2*, el primer juego de mechas publicado en Japón para PS2 ahora hace un año. Este título supone la cuarta entrega (tras *Armored Core* y sus ampliaciones *AC: Project Phantasma* y *AC: Master of Arena*) de la prolífica saga de From Software. Y lo hace ofreciendo un aspecto muy distinto a la acción desenfrenada de *GunGriffon* y la mezcla de aventura y combate aéreo del juego de Konami. *Armored Core 2* basa su atractivo en una buena ración de misiones que cumplir, un aspecto técnico que sin llegar a las cotas de *Z.O.E* muestra buenas maneras. Y como dato más característico incorpora una increíble variedad de posibilidades para que el jugador pueda construirse el mecha de sus sueños.

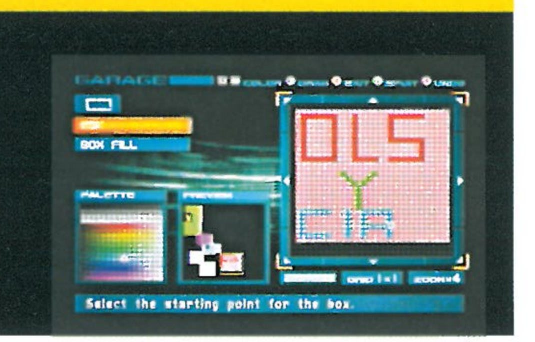
### VENTE A MARTE, PEPE

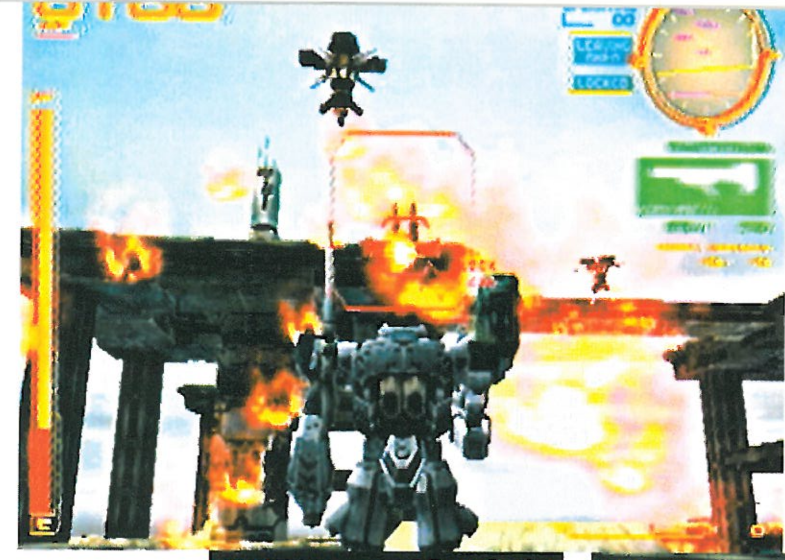
En el futuro, después del clásico cataclismo nuclear que deja la Tierra hecha unos zorros, la Humanidad se trasladará a Marte donde continuarán las disputas entre las grandes corporaciones para ver quién se corona como el Rey del Mambo marciano. Y allí estaremos nosotros, encarnando el papel de un mercenario a bordo de un robot gigantesco, que alquila sus servicios sin pudor a las tres grandes compañías en conflicto (LCC, Zio Matrix y Emeraude) a lo largo de las 35 misiones que nos propone el juego. Lo cierto es que estas misiones están bien diseñadas y son bastante variadas (desde aniquilar robots hasta proteger estaciones espaciales pasando por detener convoys o liquidar a soplones o defensas antiaéreas), pero todas ellas se caracterizan por presentar un nivel de dificultad que roza lo desesperante. No sólo por la notoria superioridad logística de los malos (nos veremos más sólo que Rambo en sus viejos tiempos de Vietnam ante hordas y hordas de enemigos) sino, sobre todo, por el farragosísimo y fácilmente desesperante control de

LAS MISIONES DEL JUEGO ESTÁN BIEN DISEÑADAS Y SON BASTANTE VARIADAS PERO TODAS ELLAS SE CARACTERIZAN POR PRESENTAR UN NIVEL DE DIFICULTAD QUE ROZA LO DESESPERANTE

### MARCA DE LA (CAR)CASA

**¿Qué hijo de vecino que se pone a los mandos de un mecha no se marca la vacilada de colocarle un emblema como si fuera la típica res de ganado americano marcada al fuego? En *Armored Core 2* no sólo cada robot tiene su propio indicativo sino que incluso tendremos la ocasión de ejercer de diseñadores artísticos por horas y crear nuestro propia marca de identificación personal. ¡Qué *cool*!**








EL ASPECTO TÉCNICO DE ARMORED CORE 2 CUMPLE CON CORRECCIÓN CON ENORMES ENTORNOS SÓLIDOS COMO UNA ROCA, MECHAS MUY BIEN DISEÑADOS, BUENOS EFECTOS DE LUZ Y PARTÍCULAS Y POCAS RALENTIZACIONES A LA VISTA

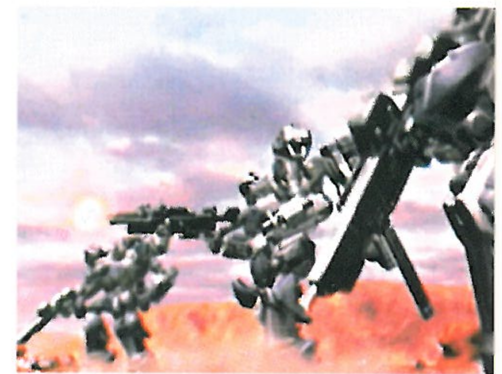










No son los Tres Tenores tras pasarse al tecno, sino los robots protagonistas del juego.

## DANDO UNA DE ARENA

**Aparte de los modos para dos jugadores a pantalla partida o utilizando el (por ahora) fantasmagórico cable link de la PS2, *Armored Core 2* incorpora otro tipo de desafíos uno contra uno: el modo Arena. En este modo de juego competiremos cual gladiador con pistones contra un mecha enemigo controlado por la CPU en un escenario cerrado con el fin de ir escalando puestos en un ránking de 50 luchadores al mismo tiempo que conseguimos dinero para mejorar nuestro robot. Si ganamos, podremos ir acumulando más accesorios y armas en nuestro inventario e incluso podremos robarle el emblema a nuestros contrarios. Pero si perdemos... nos espera un futuro como cafetera de saldo en el despiadado mundo de *AC 2*.**




nuestro mecha, que se mueve con más parsimonia que una tortuga coja y no tiene nada que ver con los ágiles robots de *Z.O.E.* Por una parte, agradecemos que gracias al inmenso abanico de posibilidades de configuración de nuestro robot (sólo falta cambiarle los gayumbos) podamos ir mejorando sus prestaciones; pero teniendo en cuenta que cada misión que fallemos ¡nos resta dinero!, y que para conseguir avanzar en el juego deberemos demostrar un tesón y una paciencia propia del santo Job no podemos decir que este título sea apto para los más impacientes. Y es una lástima, porque el aspecto técnico de *Armored Core 2* cumple con corrección con enormes entornos sólidos como una roca (aunque algo vacíos de vez en cuando), mechas muy bien diseñados, buenos efectos de luz y partículas, pocas ralentizaciones a la vista y una notable variedad de escenarios. No estamos ante un juego malo, ni mucho menos, pero su gran énfasis en la 'fabricación' de nuestro mecha, su durillo sistema de control y su notable dificultad empañan bastante un abanico de opciones y una profundidad de juego ideal para los más puristas 'mecheros'.

**ARRIBA**

GRAN VARIEDAD DE OPCIONES Y PROFUNDIDAD DE JUEGO

TÉCNICAMENTE NOTABLE

IDEAL PARA FANÁTICOS DEL MECANO

**ABAJO**

CONTROL DURO COMO EL ACERO

DIFICULTAD FÉRREA

SI LA ACCIÓN FUERA MÁS FLUIDA...

**VALORACIÓN PARCIAL**

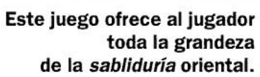
| | |
|---|---|
| AMBIENTACIÓN | 4 |
| GRÁFICOS | 4 |
| JUGABILIDAD | 3 |
| DURACIÓN | 4,5 |
| VIDILLA | 3,5 |

**PUNTUACIÓN**












Este juego ofrece al jugador toda la grandeza de la *sabliduría* oriental.

# KENGO MASTER OF BUSHIDO

## CÓRTAMELO FINITO, CORASÓN

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **BEAT'EM-UP**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **LIGHTWEIGHT**
EDITOR **CRAVE**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
PRECIO **9.990 PESETAS**

A pesar de que *Kengo* es una especie de tercera parte de la saga *Bushido Blade*, la nueva obra de los desarrolladores de Lightweight se desmarca de la mecánica 'te mato de un tajo, carajo' y se basa en 'te mato con paciencia, Plasencia' (¡no somos nadie en esto de las rimas!). Dicho de manera comprensible: ahora para vencer hay que dar más sablazos que el redactor Seed cuando llega fin de mes, aunque sigue requiriéndose una técnica más o menos depurada. Y es que los más rastreros deben saber que la táctica de 'le doy todo el rato al botón de ataque a ver si cuela' no funciona en este juego.

Para adquirir dicha técnica (al menos en el modo para un jugador) necesitaremos someter a alguno de los tres protagonistas a un entrenamiento durísimo. Este adiestramiento curiosamente viene a ser una especie de versión samurai de la obtención de licencias de *Gran Turismo*. Lo malo es que, una vez superados los maestros de los 7 dojos, ganado el Torneo Imperial y vencido tu sensei (algo que se puede hacer en unas cuantas horas), todo se repite hasta el infinito y se vuelve más pesado que una entrevista de Pedro Ruiz a Sánchez Dragó.





UNO DE LOS PUNTOS FUERTES DE KENGO ES SU AMBIENTACIÓN, QUE TE TRASLADA DIRECTAMENTE A LA ÉPOCA DE LOS SAMURAIS COMO UNA PELÍCULA DE KUROSAWA



A esa sensación contribuye también la poca cantidad de escenarios, todos además de unas pequeñísimas dimensiones, pese a su magnífica recreación. Ése es precisamente uno de los puntos fuertes de esta creación de Lightweight: su ambientación, que te traslada directamente a la época de los samuráis, como una película de Kurosawa. A nivel gráfico hay que echarle en cara la abundancia de un clipping más obvio que los chistes de Los Morancos y la falta de un buen anti-aliasing que reduzca los bordes dentados. Aunque estos defectos técnicos no le quitan interés a *Kengo*, una propuesta atractiva y adictiva que sin embargo peca de durar menos que un póster de Laetitia Casta desnuda en la puerta de la Redacción de *PlanetStation*.




### ENTRENAR ES UN PLACER

**Una de las partes más atractivas de Kengo es el modo entrenamiento, formado por seis minijuegos a cuál más divertido. Destacan el repetido golpeteo de un madero con la mecánica de Dance Dance Revolution y la siega de un campo de bambú a katanazo limpio, aunque la meditación zen (un entrenamiento especial para ver La noche abierta sin dormirse) y el baño en cascada (nada mejor para bajar la líbido, sobre todo por lo de la 'cascada') también tienen su rollo. Partir cascos de un estoque queda de un chulo impresionante pero, la verdad, la única utilidad que le vemos es partir cocos en los puestos de chucherías de las ferias de los pueblos...**

**ARRIBA**
SISTEMA DE JUEGO ORIGINAL Y ADICTIVO
TE TRASLADA AL SIGLO XVIII
¡CÓMO SANGRA ESTA GENTE!

**ABAJO**
DEMASIADO CORTO
MENOS ESCENARIOS QUE EN LOS TELETUBBIES
BORDES DENTADOS NUESTROS DE CADA DÍA

**VALORACIÓN PARCIAL**

| | |
|---|---|
| AMBIENTACIÓN | 4 |
| GRÁFICOS | 3 |
| JUGABILIDAD | 3,5 |
| DURACIÓN | 2 |
| VIDILLA | 3,5 |

**PUNTUACIÓN**  

# SKY ODYSSEY

## LO QUE EL VIENTO SE LLEVÓ

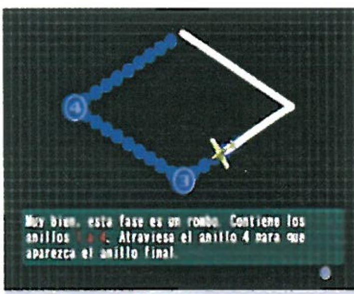
| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | **PS2** |
| GÉNERO | **AVENTURA DE VUELO** |
| IDIOMA | **CASTELLANO** |
| DESARROLLADOR | **CROSS** |
| EDITOR | **SONY** |
| DISTRIBUIDOR | **SONY** |
| PRECIO | **9.900 PESETAS** |

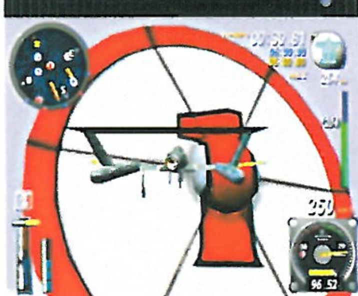
La aviación no tiene porque ser siempre sinónimo de bombardeos y explosiones. *Sky Odyssey* apuesta por la habilidad y la intuición más que por la puntería lanzando el misil con resultados irregulares. Sus misiones son bastante variadas, algunas muy imaginativas y tienen una vocación 'realista' pues deberemos de aprender a soltar combustible cuando sea necesario, aprovechar las corrientes aéreas, repostar en vuelo o sortear peligrosos desfiladeros. Pero pese a estos atractivos y el 'cuco' diseño de aviones de recreo que pilotamos este juego tiene un gran inconveniente: su poco fastuoso apartado técnico. ¿Queréis presenciar como la niebla literalmente borra el horizonte, sentir que más que volar parezca que flotemos en el aire debido a la ausencia de sensación de velocidad y sobrevolar unos escenarios que apenas son visibles entre sosas texturas, cielos cubiertos, nieve enrachada y (perdonad la insistencia) MUCHA NIEBLA? A pesar de que no es un título memorable, *Sky Odyssey* es medianamente simpático, jugable e ideal para los aficionados al lado más pacífico y con menos acción del pilotaje aéreo.

| | |
|---|---|
| AMBIENTACIÓN | 3 |
| GRÁFICOS | 3 |
| JUGABILIDAD | 3,5 |
| DURACIÓN | 4 |
| VIDILLA | 3,5 |

**PUNTUACIÓN** 









# ALL STAR BASEBALL 2002

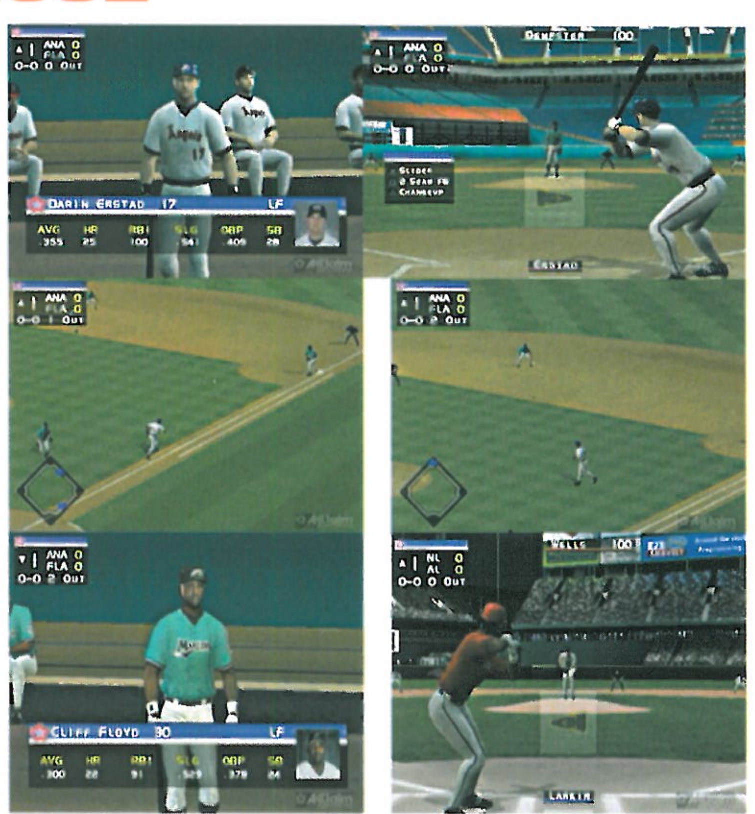
## EL BATE, A DEBATE

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **ACCLAIM**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
PRECIO **9.990 PTAS**

Mmmm... Béisbol... Aunque estemos ante uno de esos juegos destinados a triunfar en EEUU, así de entrada este deporte da más miedo que las campañas de la Dirección General de Tráfico. *All Star Baseball 2002* está condenado a transitar sin pena ni gloria por las PlayStation 2 patrias, para las que esta modalidad resulta aún más extraña que el hockey sobre hielo o el fútbol americano. Como en este último deporte, el béisbol tiene el hándicap de que el juego está casi siempre más parado que el sastre de Tarzán, y que sus reglas son un tanto complejas. Pero en esta ocasión vale la pena dejar atrás los prejuicios ante un deporte tan genuinamente *yankee*, pues en ASB 2002 (los nintenderos recordarán el exitoso paso de esta saga por la comecartuchos) el manejo del bate es sumamente realista —o séa, difícil— y tanto jugadores como movimientos son majestuosamente creíbles. Podremos practicar la técnica del bateo, elegir un equipo y disputar la temporada americana (162 partiditos, nada más y nada menos), jugar el All Star, editar jugadores, fichar a destajo, competir por títulos como rookie del año o jugador más valioso... Es brutalmente completo, profundo y enciclopédico, es el juego de béisbol definitivo. ¡Qué pena que sea béisbol!

| | |
|---|---|
| AMBIENTACIÓN | 4 |
| GRÁFICOS | 4 |
| JUGABILIDAD | 4,5 |
| DURACIÓN | 3,5 |
| VIDILLA | 4 |

**PUNTUACIÓN** ●●●●○




# HEROES OF MIGHT & MAGIC

## *VILLANOS OF MIGHT & MAGIC*

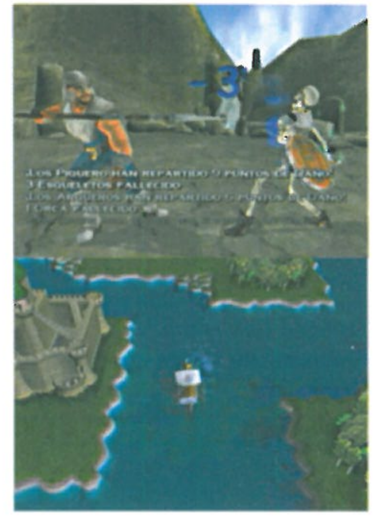
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **¿AVENTURA / ESTRATEGIA?**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **NEW WORLD COMPUTING**
EDITOR **3DO**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **9.990 PESETAS**

Tener un glorioso currículum a tus espaldas no es siempre garantía de éxito en el mundo de las videoconsolas. Éste es el caso de la versión para PlayStation 2 de la magnífica saga de PC *Heroes of Might&Magic*, adictivos juegos de estrategia por turnos caracterizados por contar con multitud de criaturas fantásticas, la posibilidad de controlar ejércitos bajo la bandera de nuestro héroe y de organizar multitudinarias campañas en el mundo de Enroth. El único añadido mínimamente positivo de esta versión es la adaptación a las 3D de este juego. El resto, un cúmulo de despropósitos: los combates son largos, aburridos y farragosos; las criaturas tienen unas paupérrimas animaciones que no se veían desde *Los Fruittis*; sólo hay cuatro profesiones entre las que elegir y no podremos construir en los castillos que conquistemos. Además, el objetivo es conseguir un artefacto, para lo que (mucha atención ahora) tendremos que derrotar forajidos que andan desperdigados por ahí y a la vez ir mirando un mapa que se descubre paulatinamente.

En definitiva: qué se puede esperar de la conversión de un juego de estrategia por turnos... ¡que ahora es en tiempo real! Frustrará a los no iniciados y horripilará a los que hayan jugado a algún *Heroes* del mundo de los ordenadores personales.

| | |
|---|---|
| AMBIENTACIÓN | 2 |
| GRÁFICOS | 2,5 |
| JUGABILIDAD | 1,5 |
| DURACIÓN | 2,5 |
| VIDILLA | 1 |

**PUNTUACIÓN** 







# SUMMONER

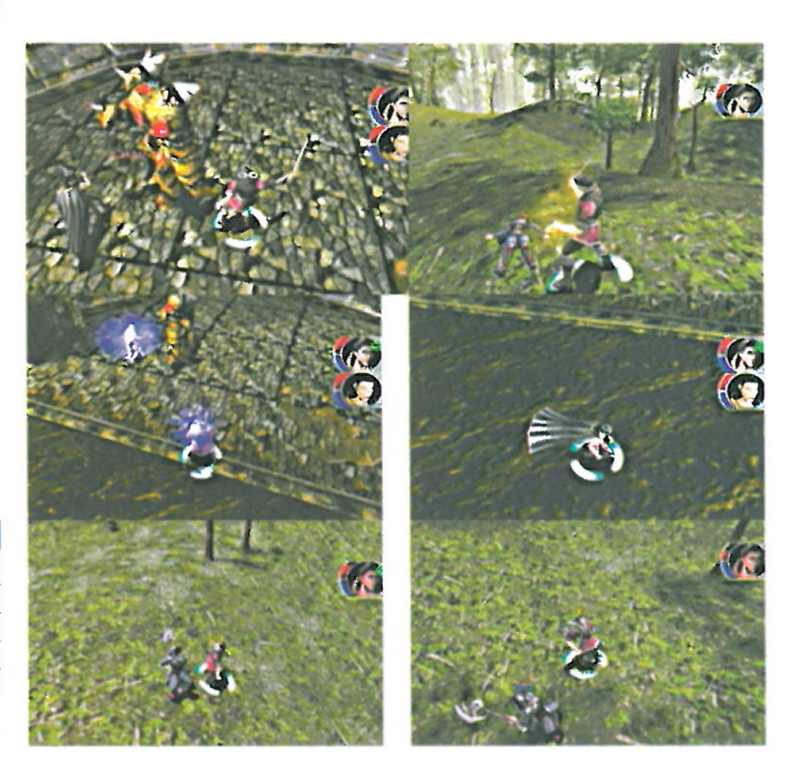
## EL *SOSOMONNER*

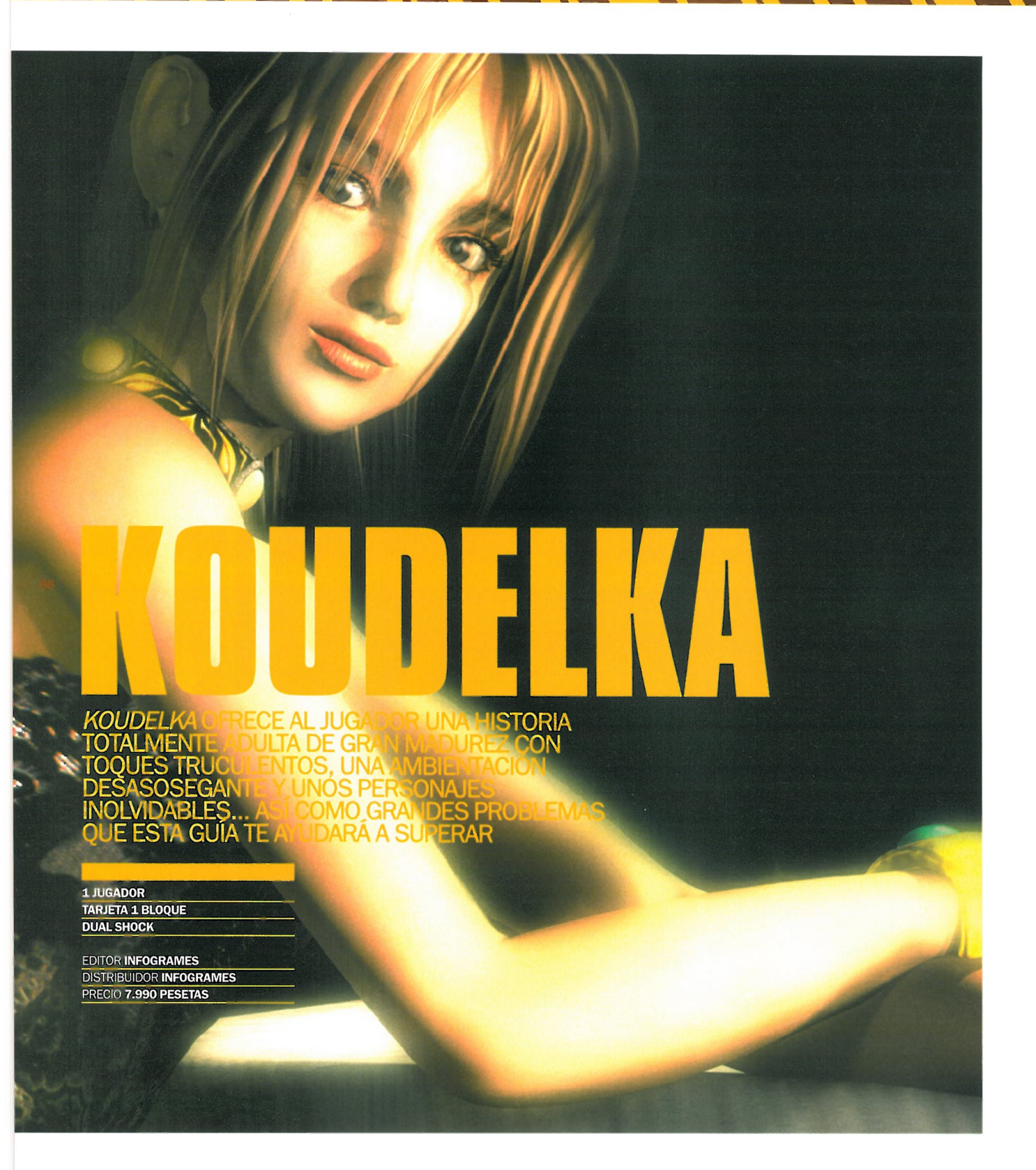
| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | **PS2** |
| GÉNERO | **RPG** |
| IDIOMA | **INGLÉS** |
| DESARROLLADOR | **VOLITION** |
| EDITOR | **THQ** |
| DISTRIBUIDOR | **PROEIN** |
| PRECIO | **10.990 PTAS** |

Cuando supimos por primera vez de la existencia de este *Summoner* parecía una apuesta interesante sobre todo porque esperábamos por fin ver un RPG que ofreciera algo diferente (no todo en el mundo va a ser invocar Ifrits tres veces antes de irse a dormir). Lamentablemente, todas las características positivas que aporta este juego de rol se ven ensombrecidas por el soserío general que lo impregna. De poco sirve que nos presente un mundo inmenso y complejo, que nos permita controlar a todos los miembros del grupo por separado o que el sistema de combate (copiado de *Vagrant Story*) y el de experiencia estén realmente conseguidos... si después de jugar durante media hora estamos dormidos encima del mando y nos importe un pimiento lo que le ocurra al insípido protagonista Joseph. Ello se debe a una historia que tarda muchísimo en arrancar, una ambientación ñoña y una parte gráfica que muestra escenarios repetitivos, acciones lentas y personajes desaliñados. Todo ello convierte a *Summoner* en un RPG sólo apto para los MUY pacientes.

| | |
|---|---|
| AMBIENTACIÓN | 2 |
| GRÁFICOS | 2,5 |
| JUGABILIDAD | 3 |
| DURACIÓN | 3 |
| VIDILLA | 2 |

**PUNTUACIÓN** 





# KOUDELKA

*KOUDELKA* OFRECE AL JUGADOR UNA HISTORIA TOTALMENTE ADULTA DE GRAN MADUREZ CON TOQUES TRUCULENTOS, UNA AMBIENTACIÓN DESASOSEGANTE Y UNOS PERSONAJES INOLVIDABLES... ASÍ COMO GRANDES PROBLEMAS QUE ESTA GUÍA TE AYUDARÁ A SUPERAR

**1 JUGADOR**
**TARJETA 1 BLOQUE**
**DUAL SHOCK**

EDITOR **INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
PRECIO **7.990 PESETAS**

## CATEGORÍAS DE ARMAS I

Existen 10 categorías de armas: cuchillos, espadas, puños, guantes, espadas de dos manos, pistolas, rifles, mazas, lanzas y hachas. Cada arma tiene un símbolo a su lado que indica de qué tipo es. Por ejemplo, dentro de la categoría de los rifles podemos encontrar arcos, ballestas y escopetas, además, claro está, de rifles. Con las armas englobadas dentro de la categoría rifles y pistolas puedes atacar desde cualquier distancia. Con las lanzas puedes golpear desde media distancia y con el resto debes estar cerca del enemigo para atacarle.

Cada vez que atacas con un arma, aumentas el nivel de la categoría a la que pertenece ese arma para el personaje con el que la estás utilizando. Es decir, si Edward golpea con un cuchillo, aumentará el nivel en SU categoría cuchillos (40 puntos cada vez).

Cada categoría empieza en el nivel 1; cuando llegas a 1.000 puntos, el nivel de esa categoría de arma pasa al nivel 2. Esto te permite hacer una combinación de dos golpes con esa arma durante el mismo turno. El nivel máximo para una categoría de arma es el 3 (debes hacer 1.000 puntos más una vez alcanzado el nivel 2), que te permite golpear tres veces en el mismo turno.

Esto no siempre funciona así: un arma en el nivel 2 no siempre golpea dos veces, sino que existe la posibilidad de que esto ocurra. No puedes controlar cuantas veces golpea tu luchador; es algo aleatorio.

A partir del nivel 3, puedes seguir aumentando el nivel de un arma hasta acumular 999 puntos, pero no alcanzarás el nivel 4 porque, como ya hemos comentado, el nivel máximo es el 3.

¡Y una cosa más!: ir desarmado equivale a utilizar un arma dentro de la categoría puño.

## CATEGORÍAS DE ARMAS II

A continuación te mostramos unas tablas con ALGUNAS de las armas que aparecen en el juego. Los números (12-14, -2/-1, etc) indican los puntos de tu estado que cada arma te puede aumentar o disminuir.

**ARMAS DE CORTO ALCANCE:** CUCHILLOS, MAZAS, PUÑOS, GUANTES, ESPADAS, HACHAS, ESPADAS DE DOS MANOS

Las armas de corto alcance son las que más encontrarás. No infligen grandes daños.

| ARMA | FUE | VIT | DES | AGI | INT | PIE | MEN | SUE | RUPTURA |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Bebedor de Vida | 35–37 | -5/-4 | 35–37 | -3/-2 | 0 | 0 | 0 | -6/-5 | 100–255 |
| (tiene la característica Agotar PS) | | | | | | | | | |
| Cimitarra | 16–22 | 0 | 8–9 | -2/-1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 15–30 |
| Cuchillo | 4–6 | 0 | 4–5 | 3–4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 15–30 |
| Cuchillo B | 6–8 | 0 | 6–7 | 4–5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 15–30 |
| Cruz de Daniel | 0 | 6–7 | 0 | 0 | 8–9 | 13–14 | 6–7 | 0 | 100–255 |
| (tiene adosados los elementos aire y agua) | | | | | | | | | |
| Daga | 8–11 | 0 | 8–9 | 6–7 | 0 | 0 | 0 | 0 | 15–30 |
| Espada | 20–22 | 0 | 10–11 | -3/-2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 15–30 |
| Espada A | 12–14 | 0 | 6–7 | -1/0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 15–30 |
| Estoque | 10–12 | 0 | 4–5 | 0 | 3–4 | 0 | 0 | 0 | 15–30 |
| Guante | 6-7 | 6–7 | 0 | 6–7 | 0 | 0 | 0 | 0 | 15–30 |
| Maza | 0 | 4–5 | 0 | 0 | 5–6 | 3–4 | 4–5 | 0 | 15–30 |
| Ojo de Gato | 0 | 0 | 0 | 9–10 | 5–6 | 9–10 | 5–6 | 0 | 100–255 |
| Puñal | 8–11 | 0 | 8–9 | 6–7 | 0 | 0 | 0 | 0 | 15–30 |
| Puño A | 6–8 | 0 | 5–6 | 12–14 | 0 | 0 | 0 | 0 | 15–30 |
| Sable | 10–12 | 0 | 2–3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5–6 | 15–30 |
| Tabard | 20–22 | 9–10 | -2/-1 | -4/-3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 15–30 |

**ARMAS DE MEDIO ALCANCE**

| ARMA | FUE | VIT | DES | AGI | INT | PIE | MEN | SUE | RUPTURA |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Cuerno Diablo | 0 | 0 | 0 | 0 | 3–4 | 6–7 | 4–5 | 0 | 100–255 |
| Lanza | 18–24 | 5–6 | 5–6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 15–30 |

**ARMAS DE PROYECTILES (LARGO ALCANCE)**

Estas armas son muy importantes porque te permiten atacar desde cualquier punto del mapa de la batalla.

| ARMA | FUE | VIT | DES | AGI | INT | PIE | MEN | SUE | MUNICIÓN |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Arco | 38–40 | 0 | 10 | 4–5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Ballesta | 56–60 | 0 | 20 | 6–7 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Escopeta 6 | 21–23 | -7/-6 | 14–16 | 7–9 | 0 | -7/-6 | 0 | 0 | 6 |
| Escopeta RD | 23–25 | -4/-3 | 16–18 | 7–9 | 0 | -7/-6 | 0 | 0 | 2 |
| Pistola AS | 3–5 | -2/-1 | 4–6 | 5–7 | 0 | -2/-1 | 0 | 0 | 6 |
| Pistola DA | 6–8 | -4/-3 | 8–10 | 4–6 | 0 | -4/-3 | 0 | 0 | 6 |
| Pistola Autom. | 8–10 | -5/-4 | 10–12 | 8–10 | 0 | -5/-4 | 0 | 0 | 10 |
| Rifle | 6–8 | -3/-2 | 9–11 | 3–5 | 0 | -3/-2 | 0 | 0 | 12 |
| Rifle RD | 14–16 | -6/-5 | 18–20 | 5–7 | 0 | -6/-5 | 0 | 0 | 6 |

## NIVELES DE EXPERIENCIA

Como debes haber observado por la cantidad de batallas que debes librar, este juego es gran parte un RPG. Obtienes una cantidad de puntos de experiencia por cada batalla despachada. Cuando tengas suficientes, tus personajes ascenderán un nivel y entonces recibirán una serie de puntos con los que incrementar sus parámetros de estado (Fuerza, Vitalidad, Suerte, Mentalidad, Agilidad, Destreza, Piedad e Inteligencia). Puedes ver la experiencia que tienes y la que te falta para el siguiente nivel en la opción "Estado" del menú.

## CONSEJOS

Tus Puntos de Salud (PS) y Puntos de Magia (PM) quedarán restablecidos al máximo al subir de nivel. Vale la pena revivir a tus personajes en una batalla para que ganen puntos de experiencia. Cuando subas de nivel, en la pantalla de Nivel Acabado, pulsa R2 sobre uno de los parámetros de estado para acceder a más información. Si tus armas o hechizos no dañan demasiado a una criatura, debe de ser resistente a ese ataque en concreto. Cambia el tipo de arma o el hechizo atacante.

## ARMAS

Las armas varían aumentando o disminuyendo los parámetros de tu estado (Fuerza, Suerte, Inteligencia, etc).
Cada arma se puede usar un cierto número de veces antes de romperse. La mayoría de armas se rompen cuando las utilizas entre 15 y 30 veces, aunque hay otras más resistentes que aguantan entre 100 y 255. Las armas de proyectiles no se rompen, pero dependen de un suministro de munición.
Algunas armas tienen características añadidas como Agotar PM (restar Puntos de Magia a tus enemigos), Agotar PS (absorber de tus enemigos Puntos de salud para quedártelos tú), Envenenar, Silenciar (estado en el que no se puede usar la magia), etc.
Además, algunas armas cuentan con un elemento añadido (fuego, aire, tierra, oscuridad, agua o luz). Este tipo de armas causan mayor daño a los enemigos que son débiles al elemento que estas armas llevan asignado. Es decir, si un enemigo es débil al fuego y le hieres con un cuchillo que contenga el elemento de fuego, le restarás más PS de los que le restarías con un cuchillo normal. Pero cuidado porque esta particularidad se puede volver en tu contra si el enemigo al que atacas absorbe, anula o no es demasiado vulnerable al elemento del arma con la que le estás atacando. Todo es cuestión de probar y aprender qué enemigos son vulnerables a ciertos elementos y cuáles no lo son.
Si quieres saber qué características y elementos contiene cada arma, sitúate encima del arma dentro de la opción "Equipar" del menú y pulsa derecha.

## HERRAMIENTAS

La mayoría de criaturas dejan caer herramientas curativas al ser derrotados, aunque hay algunos que te proporcionan herramientas de ataque mediante las cuales puedes lanzar hechizos sin necesidad de usar la Magia. Este último tipo de Herramientas son poco habituales en el juego. Por eso, aquí te mostramos una lista de Herramientas curativas, que son más frecuentes y mucho más útiles.

| HERRAMIENTA | EFECTO |
|---|---|
| Antídoto | Cura el Veneno |
| Comida Deshidratada | Repone 350 Puntos de Salud |
| Elixir | Repone todos los Puntos de Salud y todos los PM |
| Nueces Romanas | Revive y repone todos los PS |
| Pan | Repone 150 Puntos de Salud (PS) |
| Poción | Repone 500 Puntos de Salud |
| Poción Grande | Repone 1.500 Puntos de Salud |
| Queso | Repone 250 Puntos de Salud |
| Telis | Repone 50 Puntos de Magia (PM) |
| Telis Grande | Repone 100 Puntos de Magia |
| Whisky | Revive a un personaje |

## ARMADURAS Y ACCESORIOS

Las armaduras y accesorios reducen la cantidad de daño que sufren tus personajes en el combate. Cada armadura aumenta o reduce los parámetros de estado de tus personajes. Además, algunas de ellas influyen en los ataques con elementos que te lanzan tus enemigos. Pulsa derecha sobre la armadura dentro de la opción "Equipar" del menú para ver sus características. Con esto accederás a una pantalla en la que aparecen 5 parámetros: Reflejar (refleja el daño que te causan tus enemigos), Nulo (anula el daño que recibes), Absorber (absorbe el daño y lo transforma en PS para ti), Mitad (reduce a la mitad el daño que recibes) y Debilidad (eres más vulnerable al daño). Verás que al lado de algunos de estos parámetros, aparece el nombre de un elemento. Esto significa que si, por ejemplo, en una armadura aparece el elemento Agua junto a Mitad, esta armadura reduce a la mitad el daño de los ataques "de Agua" que te lancen tus enemigos.

| ARMADURA o ACCESORIOS | FUE | VIT | DES | AGI | INT | PIE | MEN | SUE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Cuero | 0 | 6–7 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2–3 |
| Medallón | 0 | 0 | 0 | 0 | 12–13 | 6–7 | 4–5 | 0 |
| Broche | 0 | 0 | 0 | 0 | 8–9 | 4–5 | 3–4 | 0 |
| Anillo | 0 | 0 | 0 | 0 | 3–4 | 6–7 | 4–5 | 0 |
| Anillo J | 0 | 0 | 0 | 0 | 7–8 | 14–15 | 10–11 | 0 |

## LA MAGIA

Puedes conjurar magia desde cualquier distancia. Existen dos grupos de magia: En el primer grupo se engloban las magias que potencian los parámetros de tu estado (Fuerza, Mentalidad, Vitalidad, Destreza, Inteligencia, Agilidad, Suerte y Piedad). Dispones de todos los hechizos de este grupo desde el principio del juego. El segundo grupo contiene la magia de Ataque, Curación, Revivir y Reflejar magia. Irás aprendiendo estos hechizos a medida que avances en el juego.
Cada vez que utilices un hechizo de magia ganas puntos de experiencia en esa magia concreta con el personaje con la que la has utilizado. Cuando consigas 1.000 puntos de experiencia llegarás al nivel 2 y, con 1.000 más alcanzarás el nivel 3.
Hablemos ahora del primer grupo de magias, las que potencian los parámetros de tu estado. En el nivel 1, cada vez que lanzas una de estas magias, aumentas 3 puntos de habilidad (PH) en el parámetro de tu estado que esa magia potencia. Así, si lanzas el hechizo Aumentar FUE (Fuerza) en el nivel 1 sobre Edward, Edward tendrá 3 puntos más de fuerza mientras dure la batalla en la que has utilizado el hechizo Aumentar FUE.

Ahora nos referimos a las magias del segundo grupo, 7 en total. Estas magias resultan más efectivas cuanto más cerca estás de tu objetivo y también aumentan de nivel. Hay cuatro magias de ataque: Fulgor (fuego), Géiser (agua), Tornado (aire) y Megalito (tierra), cada una correspondiente a uno de los cuatro elementos. Aumentando el nivel de estas magias conseguirás que hagan más daño y cubran un área mayor; es decir, si lanzas Fulgor en el nivel 2 sobre un enemigo y a su lado hay otro enemigo, la magia afectará a los dos por igual. También hay una magia de curación (Recuperar PS) que funciona más o menos como las de ataque. Si subes un nivel, recuperarás más PS que en el nivel anterior y cubrirás más área, pudiendo curar a dos personajes a la vez o incluso a los tres. Otra de las magias de este grupo es Revivir. No hace falta que te expliquemos para qué sirve. Si subes esta magia de nivel, revivirás a tus luchadores con más PS. La última de las magias que aprenderás dentro de este grupo es la del Reflejo, con la que podrás hacer rebotar los ataques de magia que los enemigos te lancen contra ellos mismos. Si subes esta magia de nivel, el Reflejo durará más turnos.

## PRIMERA SECCIÓN
EL MONASTERIO

### RESIDENCIA DEL CONSERJE
En la primera batalla, utiliza la pistola de Edward (Pistola AS). Esto te permitirá tirotear al enemigo antes de que te alcance. Una vez derrotado, recibirás el hechizo Fulgor. Acércate a Edward (está sentado junto a la pared), habla con él y, después, cruza la puerta ante la que estaba.

Ve hasta los costales de harina que están a tu derecha, inmediatamente después de cruzar la puerta, y recoge la Poción. La puerta de la esquina superior izquierda está bloqueada; por ahora, ignórala y cruza por la puerta de la parte de abajo de la sala. Sube las escaleras y toma las Balas de Pistola. Sube la escalera de la pared situada en la esquina inferior izquierda. Toma el Mapa del Monasterio de los barriles (justo a la izquierda de la escalera por la que has subido). Sube los dos escalones que hay a la izquierda de los barriles y recoge el Pan de la mesa del centro de la sala. Baja la escalera por la que has venido y cruza la puerta de la pared de la derecha. Deberías hallarte en lo alto de unas escaleras. No las bajes aún. Sigue a través del pasillo que está delante de ti y examina el cuadro del barco de la pared para encontrar un Puñal. Ahora sí, baja por las escaleras hasta la planta baja.

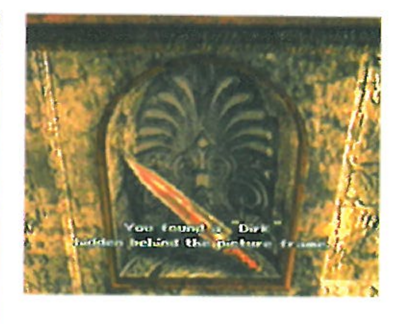
### LAS COCINAS
Cruza la puerta más cercana, al pie de las escaleras. Después de la extraña demostración de hospitalidad de los Hartman (Ogden y Bessy), te encontrarás fuera de la sala donde estuviste hablando con ellos, ahora cerrada con la Llave Roja (recuerda esta puerta porque podrás abrirla más adelante, cuando consigas la Llave). Ahora traspasa la puerta que hay al fondo del pasillo. Sube las escaleras y hablarás con Edward. Recoge el Cuchillo de la mesa de tu izquierda. Ahora dirígete hacia la derecha y, en la siguiente pantalla, continúa hacia la derecha: te encontrarás en una zona con una puerta, una vitrina junto a ella y una mesa con Queso. Recógelo y cruza la puerta. Baja los escalones. Recoge el Telis y el Martillo y luego hazte con la Tubería que hay delante de los hornos. Ahora sal por la puerta del fondo. Examina a la persona que hay tendida en el suelo y luego adéntrate un poco más en la sala para vértelas con una "planta gigante".

## JEFE: "PLANTA GIGANTE"
**PUNTOS DE SALUD: 1.126 PUNTOS DE MAGIA: 28**

**Una buena táctica contra este hierbajo es usar un arma cortante a corta distancia con Edward y el hechizo de Fulgor con Koudelka, ya que este jefe planta es muy vulnerable al fuego. No olvides curarte cuando sea necesario.**



### EL ENCUENTRO CON JAMES
Ahora contarás con la magia del Géiser y el Collar Ídolo. Examina de nuevo al tipo tendido y recobrará el sentido. Tras una conversación, James se une al grupo. Presta atención al agua sagrada: puedes usar la fuente que la contiene para grabar tus progresos y recuperar tus PS. ¿Recuerdas el pasillo dónde estaba el cuadro que escondía el Puñal? Pues vuelve allí: sólo tienes que atravesar la habitación anterior; en la siguiente sala (en la que Koudelka y Edward tuvieron una conversación), baja las escaleras y, luego, cruza el pasillo y sube las escaleras. Ya estás en el pasillo del cuadro que contenía el Puñal. Cruza el pasillo y abre la puerta. Hazte con el Telis del suelo. Pasa por la siguiente puerta. Agénciate las Balas de Pistola, que están en el suelo junto a




la caseta de madera (o lo que queda de ella...). Ve por la puerta del fondo de pantalla. Sigue el corredor hasta el final (habrá una conversación entre los tres personajes). Franquea la puerta para hacer frente a los "tres ojos", pero antes abre el menú y accede a "Formación" para colocar a tus luchadores lo más adelante posible, para no dejar espacio a los "tres ojos"; sus ataques se basan en la magia y es aconsejable acercarse y acorralarlos desde el primer momento.

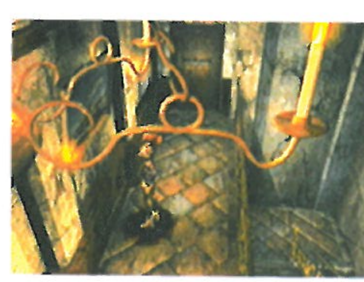
### CHARLOTTE
Tras la lucha con los "tres ojos", recibirás un Estoque Fueco, un

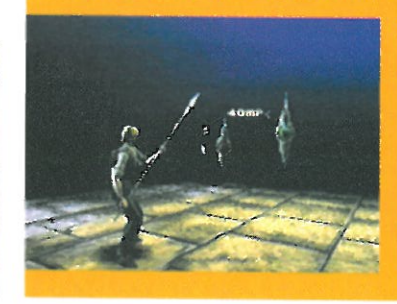


## JEFE: "LOS TRES OJOS"
**OJO ROJO**
**PUNTOS DE SALUD: 1.225 PUNTOS DE MAGIA: 96**
**OJO AZUL**
**PUNTOS DE SALUD: 1.225 PUNTOS DE MAGIA: 67**
**OJO VERDE**
**PUNTOS DE SALUD: 1.225 PUNTOS DE MAGIA: 67**

**Cuando intentes pasar por la puerta, los "tres ojos" te cortarán el paso. Vete corriendo hacia ellos y acométELOS enseguida. No les des tiempo ni espacio para que conspiren contra ti. Lo que mejor funciona contra este frágil muestrario de joyería son las armas contundentes. Si tienes un arma espiritual, prueba a sustraerles Puntos de Magia para anular sus ataques mágicos.**
**Los ojos atacan con sortilegios (o sea, a larga distancia), así que haz que tus personajes con mejor MEN ocupen la primera línea contra ellos. Intenta agruparlos en un rincón para que no puedan pegar un tiro en condiciones contra tus personajes. Entra a saco con ataques físicos: los tres ojos son muy resistentes a la magia, de modo que reserva tus hechizos para curarte.**









## MAPAS

### SÓTANO

Balas de Pistola
Maza
Antídoto
Balas de Pistola
Gug
Puño
Balas de Rifle
Nueces Romanas
Frasco de sangre
"Fraile mutante"
Balas de Pistola
Cabeza
Arco
Balas de Pistola
Flechas
Estatua de una cabra
Balas de Pistola

### PLANTA BAJA

Escaleras
Escala de cuerda
Escaleras
"Reflejos oscuros"
Comida
Deshidrat.
Balas de Pistola
Flechas
Frasco vacío
Nueces Romanas
Estatua de la espada
Bebedor de vida
"Hombre pájaro"
Estatua
Colgante
Panacea
Puerta bloqueada
Estatua del dragón
Gárgola
Rifle RD
Balas de Rifle
Cuadro
Hacia la Planta de la Vida
Imprenta
Estatua león
Brazo de Daniel
Habitación de los cristales
Balas de Pistola
Reloj
Tablilla piedra
Telis
Martillo
Tubería
Nueces Romanas
EXTERIOR
Cuchillo
Muñeca de Vigna
Balas de Rifle
"Hombre calamar"
"Planta gigante"
Cruz de Daniel
Muñeca de Vaina

### PRIMERA PLANTA

Escala de cuerda
Telis
Caja metálica
"Novia no-muerta"
"Los tres ojos"
Balas de Pistola
Cristal ocre
PUNTO DE INICIO
Poción
Telis
Puñal
Cartuchos
Elías
Balas de Pistola



## JEFE: "NOVIA NO-MUERTA"

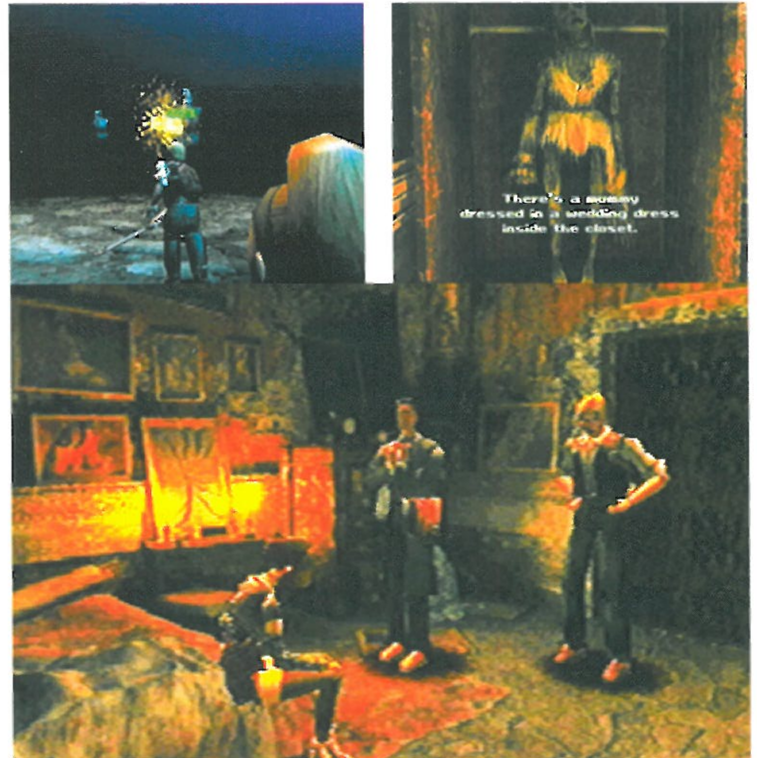
**PUNTOS DE SALUD: 1.225** **PUNTOS DE MAGIA: 62**

**Este desecho nupcial es vulnerable a los ataques físicos. Las armas cortantes y perforadoras no le hacen mucho daño, debido a su falta de carne. Usa martillos y tuberías para atacarle.**
**La magia de la novia es muy poderosa. Mediante sus poderes telequinéticos te arrojará muebles y ornamentos encima. Lo mejor es intentar sustraerle la magia con un arma que tenga la habilidad Agotar PM antes de que pueda usarla.**





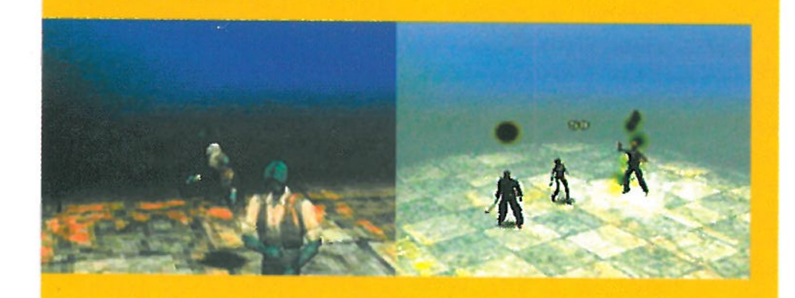
Tabard Normal y un Anillo J Air. Además, aprenderás el hechizo Tornado. Avanza a través de la puerta que protegían estos engendros. Ignora la puerta de la pared izquierda y sigue el pasillo hasta el final. Tras divisar al fantasma, examina la baranda. Luego vuelve y cruza la puerta que antes habías ignorado. Recoge el Telis de entre los escombros. Sal a la pantalla de la izquierda. Registra la Caja Metálica e introduce el código 7038 para hallar el Diario Guarda (más adelante te explicaremos cómo se consigue este código). Ve por la puerta de la izquierda. Una vez que Koudelka haya tenido su momento espiritual, examina el guardarropa de la derecha. Dentro hay un cadáver. Es el momento de enfrentarse a otro jefe.



## JEFE: "REFLEJOS OSCUROS"

**REFLEJO DE KOUDELKA**
**PUNTOS DE SALUD: 800** **PUNTOS DE MAGIA: 50**
**REFLEJO DE EDWARD**
**PUNTOS DE SALUD: 1.000** **PUNTOS DE MAGIA: 10**
**REFLEJO DE JAMES**
**PUNTOS DE SALUD: 850** **PUNTOS DE MAGIA: 40**

**Estos sujetos son versiones malignas de tus personajes. Koudelka y James poseen los hechizos más poderosos, así que deberías atacarlos a ellos enseguida. Intenta sustraerles la magia con armas que tengan la habilidad Agotar PM. Un consejo: mantén siempre a tu grupo por encima de los 200 Puntos de Salud.**
**Evita las armas de ataque de luz. Concentra tus ataques contra el adversario más cercano. Usa a Koudelka para asestar mortíferos ataques Megalito con su magia.**





### LAS PROFUNDIDADES

Tras la batalla obtendrás un Anillo Tierra y aprenderás el hechizo Megalito. Examina de nuevo el guardarropa y hazte con la Escala de Cuerda. Vuelve a la baranda rota. Examínala para usar la Escala de Cuerda. Baja la escalera tras examinar el saliente y ve a la izquierda, pasillo abajo. Pasa ante la primera puerta. Examina el cadáver que hay al final del túnel. Recoge las Balas de Pistola y la Comida Deshidratada. Vuelve a la puerta ante la que pasaste y crúzala. Hazte con el Cristal Rojo del suelo. Acércate al altar que hay bajo las vidrieras para encontrar a otro adversario letal, los "reflejos oscuros".

## SEGUNDA SECCIÓN
## LAS MAZMORRAS

Una vez derrotado el trío, obtendrás el Pendiente Ídolo, una Poción Grande y Panaceas. Además, aprenderás el hechizo Revivir. Sube otra vez al altar para guardar la partida y, sin todavía bajar de él, acércate a la vidriera. Examínala (si has recogido el Cristal Rojo) y descubrirás un código, 7038, el código de la caja fuerte que abriste anteriormente y en la que encontraste el Diario Guarda. Ya no hace falta que vuelvas a la caja fuerte, claro. Cruza la puerta de la derecha. Escucharás una conversación entre los tres personajes antes de llegar a la puerta. Enseguida te encontrarás con que el suelo se rompe y acabas en el sótano. Es hora de cambiar al CD 2. Ahora los enemigos serán más duros. Si ves que en las luchas normales te vencen, sube el nivel de tus personajes antes de caer al sótano y cambiar el CD. Ve a la izquierda y examina la pila de cadáveres que hay en la parte inferior de la pantalla para hallar Balas de Pistola y un Antídoto. Examina una vez más los cadáveres para que aparezca en pantalla la frase "Ves un montón de cadáveres". Ve a la verja de hierro en la parte superior de la pantalla. Examina todas las barras que hay a lo largo de toda la celda entera y al final podrás hablar con Charlotte. Después de maldecirte, hará que se pase por ahí uno de sus fantasmales amigos.

### VALNA Y VIGNA

En cuanto hayas eliminado a este esbirro con boina, la pared se derrumbará. Avanza a través de ella. Ahora estarás en lo que parece una sala de torturas. Recoge la Maza de la mesa y el Puño A Mystic del suelo, en la parte inferior derecha de la pantalla. Sube las escaleras de la izquierda y abre la puerta. Ignora por ahora los cuerpos de los niñas: puedes examinarlos en cualquier momento para conseguir la Llave Verde, pero primero debes saber cómo vencer a estas criaturas. Dicha llave abre la puerta que hay cerca de ellas, pero no te preocupes por ahora.

### LOS VESTÍBULOS SUBTERRÁNEOS

Avanza por el corredor y cruza las puertas de la parte derecha de la pantalla. Examina la caja que hay junto al esqueleto que está ante ti y recoge el Whisky. Pasa por la puerta de delante y hazte con las Balas de Rifle que están a tu izquierda. Examina el tanque de ácido de la derecha. Aún no podrás hacerte con nada de lo que hay

## JEFE: "EL DUALISTA"

**PUNTOS DE SALUD: 1.200** **PUNTOS DE MAGIA: 45**

**Mientras tengas atrapado al Duelista, no te dará muchos quebraderos de cabeza. Opta por usar ataques con arma en lugar de magia.**
**El Duelista responde con ataques cuerpo a cuerpo y con magia, aunque como hechicero no es demasiado bueno. Vigila ante todo sus ataques con la espada. Una vez derrotado este jefe, recibirás un Rifle.**



## JEFE: "EL FRAILE MUTANTE"

**PUNTOS DE SALUD: 3.025 PUNTOS DE MAGIA: 168**

**Éste es el jefe más duro hasta el momento. La mayoría de sus ataques cuerpo a cuerpo inducen al silencio, lo cual entorpecerá notablemente tus ataques. Además posee un ataque de múltiples zarpazos que a corta distancia te resta unos 600 Puntos de Salud cada vez. Equipa a James y Edward con armas que te suban mucho la fuerza (FUE), hasta unos 40 puntos de habilidad (PH). Deja a Koudelka en la retaguardia para curar y resucitar a James y Edward. Si este jefe resulta demasiado duro, sube algunos niveles de experiencia antes de enfrentarte a él y reparte los PH que ganes en cada nivel entre la VIT (Vitalidad) y la FUE (Fuerza). Si puedes, intenta sustraerle Puntos de Magia.**





en él porque no tienes ningún contenedor, pero recuerda este tanque y donde se encuentra ya que deberás volver a él más adelante. Sigue avanzando por el camino de la izquierda. Avanza por el primer pasillo que encuentres a tu izquierda y entra en la capilla. Anda unos pasos para enfrentarte a otro misterioso enemigo: un "fraile mutante".

### EL ALMACÉN

Una vez derrotado este jefe, obtendrás el Anillo Ídolo. Guarda la partida examinando el agua bendita.

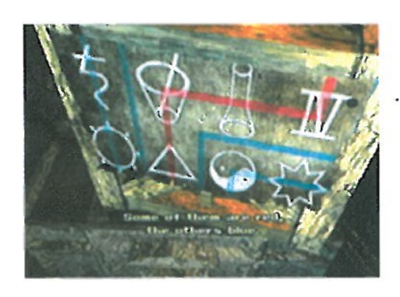
Sal de esta capilla subterránea. Ve a la puerta en la parte superior izquierda de la pantalla y crúzala. Hazte con las Balas de Pistola examinando el suelo cerca del centro de la pantalla. Traspasa la puerta




para entrar en el Almacén. Tras una conversación, examina la caja de tesoros para encontrar un Arco. Mira al suelo por la derecha y hazte con las Balas de Pistola. Ve a la caja de la parte inferior de la pantalla y toma las Flechas. Sal por la puerta del fondo a la izquierda (la otra está cerrada con la Llave Roja). Examina el tabique de yeso del norte para descubrir que antes había una puerta en ese lugar. Recuerda este tabique porque volverás más adelante. Sube por las escaleras. Recoge el Telis Grande cerca de la baranda. A la derecha de la puerta hay cuatro marcas: examínalas y luego cruza dicha puerta. Agénciate la Estatua León y la Carta Antigua del osito de peluche que hay en la parte inferior de la habitación. Ve a la parte de arriba y examina la pared. Recoge la Tablilla Piedra de la pared. Abandona la sala por la puerta de la derecha. Sube al pequeño altar alumbrado con velas que está a la derecha de la puerta que acabas de cruzar y examínalo para habértelas con otro jefe.

### EL VESTÍBULO

Tras la lucha, te harás con un Cuerno Diablo. Salva la partida en la fuente y sal de la habitación por la derecha, pero antes vuelve a la sala en la que había un tabique de yeso. (Sólo tienes que atravesar la sala anterior y bajar





las escaleras.) El tabique está en la pared del norte de la habitación. Examínalo para conseguir la Estatua de una Cabra. Ahora sube las escaleras, cruza la puerta, atraviesa la siguiente sala y te encontrarás de nuevo en la habitación con la fuente. Sal por la derecha. Después de la escena de la lámpara que se cae, avanza hacia la derecha de la pantalla y examina el destrozo para conseguir el Brazo de Daniel. Cerca de la lámpara hay una escalera. No subas todavía. Trepa por las cajas que hay al pie de estas escaleras para alcanzar la puerta con pestillo que encontrarás

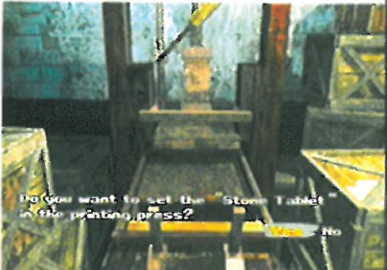
## JEFE: "HOMBRE CALAMAR"

**PUNTOS DE SALUD: 2.900 PUNTOS DE MAGIA: 250**

**Haz que Koudelka se quede atrás y arremeta con hechizos de Curación. Lleva a James a un lado de la pantalla y ármalo con el Arco. Este arma le puede arrebatar unos 500 Puntos de Salud por tiro. Por último, que Edward se acerque al monstruo y ataque con un arma afilada, como un hacha o una espada, para causar el máximo daño. Si el arma lleva incorporado el elemento Oscuridad, mucho mejor, porque es su punto débil. El elemento Luz le llena de PS. Mientras consigas que Koudelka mantenga a los demás personajes con buena salud, los ataques del monstruo no serán lo bastante potentes como para matarlos en el acto.**










en lo alto. Destrábala y así, más adelante, podrás acceder a la residencia del conserje desde esta sala. Ahora sí, dirígete a la escalera cerca de la lámpara rota y sube. En tu ascenso te encontrarás a Elias, ladrón y asesino de profesión.

## DE VUELTA A LA COCINA

Una vez muerto Elias, examina su cadáver para hallar la Pistola DA y Balas de Pistola. Con la Llave Roja en tu poder, vuelve a las dos salas cerradas con esta llave. Una es la habitación de los Hartman. A la otra se llega desde aquella sala llena de tesoros en la que recogiste el Arco. Si consultas el Mapa en el menú, verás estas dos habitaciones señaladas con una línea roja.

Ve primero a la habitación de los Hartman. Utiliza la puerta con pestillo que hace unos momentos destrabaste y así llegarás antes (desde la residencia del conserje, baja las escaleras y dirígete a las cocinas). Una vez allí, hazte con la Estatua del Dragón que hay sobre la mesa. En la parte de arriba de la sala hay una mesita, cerca de un cuadro colgado en la pared. Examina esta mesita y recoge el Medallón Tierra. Avanza hacia la esquina inferior izquierda del cuarto. Recoge las Balas de Rifle del estante de la izquierda y cruza la puerta de la derecha. Hazte con la Muñeca de Valna del estante. Luego, acércate un poco más hacia el estante y agénciate la Máscara. Vuelve a la parte superior de la sala y examina el retrato de color rojo vivo para conseguir más pistas.

## EL ALIJO DE ELIAS

Ahora regresa a la sala donde dejaste el cuerpo de Elias.

Dirígete a la sala llena de tesoros llamada "Almacén, Sótano" donde conseguiste el Arco. Allí hay otra puerta cerrada con la Lave Roja. Ábrela y entra. Recoge las Nueces Romanas del suelo. Registra la caja de la parte de arriba para conseguir unas cuantas Balas de Pistola. Examina los cajones cerca de la cama para descubrir la Caja de Música. Si miras la caja de la derecha de la sala que tiene una vela encima, darás con una práctica pista para avanzar en tu aventura. Ahora, vuelve a la sala donde murió Elias.

## LA SALA DEL PUZZLE

Cruza la puerta que hay cerca del cadáver de Elias. Toma los Cartuchos de la caja de la esquina superior derecha. Ahora pisa el cuadrado marcado con el triángulo. Avanza (en la dirección en la que miraba Koudelka al entrar en la sala) y pisa el recuadro del vaso de la pajita. Ve a la derecha, hasta el símbolo de la cubeta. Ve de nuevo hacia la derecha, al número romano (IV). Ahora, ve hacia la izquierda, de vuelta a la cubeta. Avanza y ponte sobre la cubeta de base redonda. Pasa al símbolo del tridente y, por último, sitúate sobre el ojo y después sobre el de la mujer ♀. Ahora ya puedes pasar por la puerta de delante.

## LA BIBILIOTECA DE LA PRIMERA PLANTA

Ahora te hallas en la Biblioteca. Avanza hasta la puerta que hay justo delante de ti. Acércate al globo terráqueo y toma el Cristal Ocre de la mesa. Recuerda esta habitación porque volverás más adelante. Examina el armario que hay al fondo de la sala. Para abrirlo hace falta un código de letras griegas que aún no tienes. Sal de la estancia, avanza y gira a tu derecha bordeando las escaleras. Ignora la pared de piedra del fondo y baja por la escalera. Ve hacia el gran reloj del final (recuerda bien donde está porque volverás) y hazte con las Balas de Rifle. Trepa por el lado derecho del reloj usando la caja. Examina la pared (verás un relieve) y vuelve abajo utilizando las cajas. Dirígete a la derecha del reloj. Recoge la Poción Grande del suelo. Pasa por la puerta. Tras la breve secuencia de vídeo, examina la imprenta del rincón inferior izquierdo de la pantalla para colocar la Tablilla Piedra en ella. Al hacerlo, obtendrás un mapa completo actualizado y abrirás un pasadizo secreto en esta sala. Recuerda esta habitación porque volverás a ella más de una vez. Cruza la puerta de la parte superior derecha de la pantalla. Toma las Balas de Rifle y el Cristal Azul. Inserta las tres Estatuas que tienes

## JEFE: "ELIAS"

**PUNTOS DE SALUD: 2.200** **PUNTOS DE MAGIA: 90**

**BARRILES**

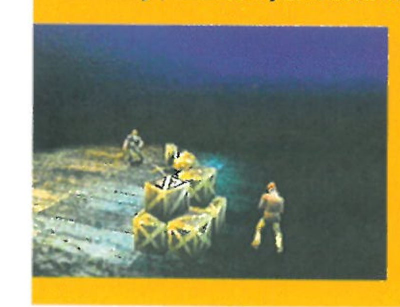
**PUNTOS DE SALUD: 1.300** **PUNTOS DE MAGIA: Ninguno**

**CAJAS**

**PUNTOS DE SALUD: 1.300** **PUNTOS DE MAGIA: Ninguno**

**Acaba primero con las cajas y los barriles que obstruyen tus ataques. Aquí el Fulgor va de maravilla. Las armas contundentes, como Hachas y Mazas también resuelven la papeleta. Usa a Koudelka para lanzar Fulgor, y a tus otros dos hombres para que se enzarcen en un cuerpo a cuerpo.**

**Elias ataca con su revólver de fuego rápido. Una vez que te hayas encargado de los objetos, usa armas cortantes contra él. Mantén a Koudelka atrás para curar a los personajes. Tras la batalla, recibirás la Llave Roja, Antídotos y un Cristal Marrón. Habla con el Elias moribundo.**

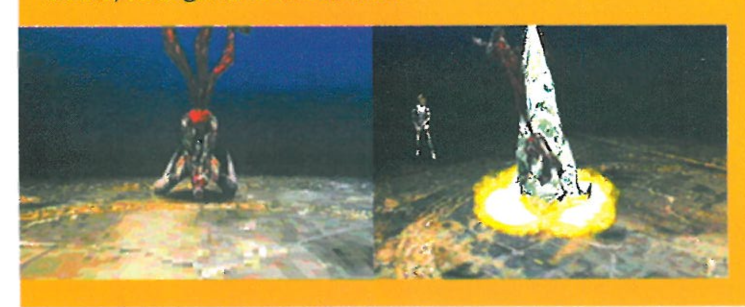




## JEFE: "LA HIDRA"

**PUNTOS DE SALUD: 4.200** **PUNTOS DE MAGIA: 210**

**Este jefe tiene varias formas de ataque: de corto y largo alcance. Equipa a Edward con el Arco. Usa espadas y otras armas cortantes con Koudelka y James. Si quieres usar magia, lanza Géiser. Tras la batalla, conseguirás la Corona Ídolo.**



en sus correspondientes huecos de la puerta y crúzala. Dirígete hacia la estatua de la izquierda para conocer al próximo jefe...

### PASADIZO SECRETO

Guarda la partida en la estatua. Examina la planta del rincón derecho de la pared y escucha la conversación. Vuelve a sala de la imprenta y cruza por el agujero de la pared que has abierto antes al colocar la Tablilla Piedra. Recoge el Disco de la caja y las Flechas del suelo. Cruza la puerta de la pared. Sigue avanzando. Hazte con el Trozo de Relieve del centro de la sala y vuelve al reloj. Usa las cajas para llegar a la parte superior del reloj y examina la escena cincelada para colocar el Trozo de Relieve que falta. Arrástrate a través del pasadizo que da al exterior. La Caja de Música empezará a sonar. Debes corresponder a cada nota colocándote sobre los símbolos de color del suelo. Písalos en este orden: azul, naranja (el más cercano a la puerta por la que has entrado), rojo (el más cercano a la puerta de arriba), rojo (cerca de la parte inferior de la pantalla). Si te ha salido bien, oirás un chasquido que te indicará que se ha abierto la puerta de arriba: crúzala.

### LA IGLESIA

Habla con Bacon. Hazte con el último trozo de cristal (Cristal Verde), que está en el suelo. Vuelve a la sala de la imprenta, atraviesa el agujero de la pared y cruza la siguiente puerta. Avanza hacia la izquierda. Ahora te encontrarás en la "Nave Izquierda de la Iglesia". Abre la puerta que tienes a tu izquierda y acércate a la vidriera. Coloca todos los trozos de cristal en la ventana y la puerta de la iglesia se abrirá. Además, también obtendrás el código de letras griegas que necesitabas para abrir el armario de la Biblioteca (la sala del globo terráqueo). Vuelve allí y abre el armario de la pared con el código. Hazte con las Cartas de Sophia que hay dentro. Ahora, regresa a la "Nave Izquierda de la Iglesia". Cruza la puerta de la pared del norte. Ve al agujero de la pared situado en lo alto de la pantalla y examina el enladrillado. Ve al extremo sur de la iglesia. De repente, una gárgola descomunal se materializará y Koudelka se quedará sola ante el peligro. Enfrentarse a ella en tales condiciones no es una buena idea, así que escapa (ya sabes, presiona el botón ●). No te preocupes, podrás volver más tarde y ajustar cuentas con este demonio.

## TERCERA SECCIÓN
EL EXTERIOR

Koudelka permanecerá sola hasta que pueda encontrar a Edward y James. Ahora te hallas en los jardines. Avanza hasta la pequeña piscina de pierda que hay en el centro de la pantalla. Te encontrarás en un cruce de caminos: ve por el que tienes a la derecha de la pantalla. Coloca el Anillo Ídolo en la estatua de la mujer. Avanza hacia el fondo de la pantalla y coloca el Collar Ídolo en la siguiente estatua. Vuelve a la piscina de piedra y tira por el camino de izquierda. Coloca el Pendiente Ídolo en la estatua de las dos mujeres. Vuelve a la piscina de piedra y enfila el camino del sur. Verás una pequeña cascada. Baja las escaleras situadas a su derecha. Gira a la derecha y verás una fuente para guardar. Recuerda esta fuente porque deberás volver enseguida. Dirígete a la esquina inferior izquierda de la pantalla para colocar la Corona Ídolo sobre otra estatua. Ahora la cascada ya no fluye. Vuelve a la fuente y examínala para hallar el Colgante que perdiste en las secuencias de vídeo introductorias del principio del juego. Recoge también el Telis Grande que encontrarás a la derecha de la fuente. Ahora avanza hacia abajo para llegar a las puertas del monasterio (que están cerradas). Antes de llegar, tuerce a la derecha (de Koudelka) para dar con la estatua de un hombre. Éste empuña la legendaria Espada Sacnoth, pero no puedes hacerla tuya a menos que derrotes a la gárgola de la capilla. Más adelante te explicaremos cómo vencerla.

### LA GUILLOTINA

Sube de nuevo las escaleras situadas a la izquierda de la fuente y cruza la puerta que hay a la d"erecha (de Koudelka), inmediatamente después de llegar a lo alto de la escalera



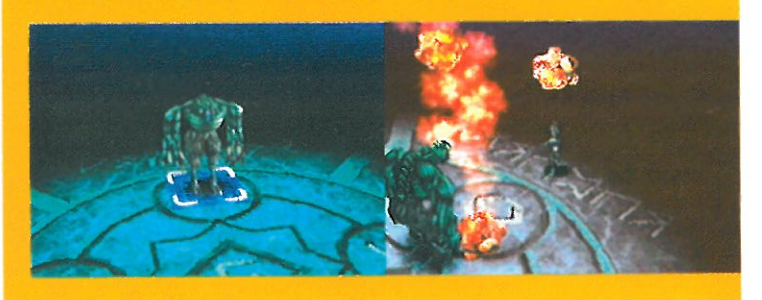
donde estaba la pequeña cascada. En esta sala hay una guillotina. En el rincón de la derecha, en la parte de arriba de la pantalla, encontrarás Balas de Pistola. Ve detrás de la guillotina para hallar unos escalones. Verás una secuencia en la que intervienen Koudelka y los Hartman. Examina el cuerpo de Bessy para hacerte con el Rifle RD y la Llave Azul. Desciende por la escalera que hay detrás de la guillotina y registra la estancia de debajo. Ve hacia la puerta de abajo del todo, pero no la abras. Examina la mesa decorada con estatuas de niños alados que hay al lado de esta puerta y encontrarás un Frasco de Sangre. Recoge las Balas de Rifle del rincón. Ahora, examina la puerta abollada. Tras hablar con los chicos, vuelve a la escalera por la que has venido y examina la puerta que hay a su izquierda. Pasa a través de ella y avanza. Abre la siguiente puerta. Es hora de intercambiar impresiones con otro jefe.

## JEFE: "GUG"

**PUNTOS DE SALUD: 5.300** **PUNTOS DE MAGIA: 390**

**Gug arremete con magia y ataques físicos. Con sus puños se te cepilla unos 200 puntos por impacto, pero si Koudelka está muy bien de MEN (¡como debiera ser!), sus rabiosos hechizos no te castigarán demasiado. Simplemente equípate con el Arco y atácale. Cada flechazo le restará unos 500 PS. Si quieres usar magia, Tornado es la mejor opción.**

**Procura mantenerte a cierta distancia de él para que deba recurrir a los ataques mágicos; más débiles que sus golpes físicos.**

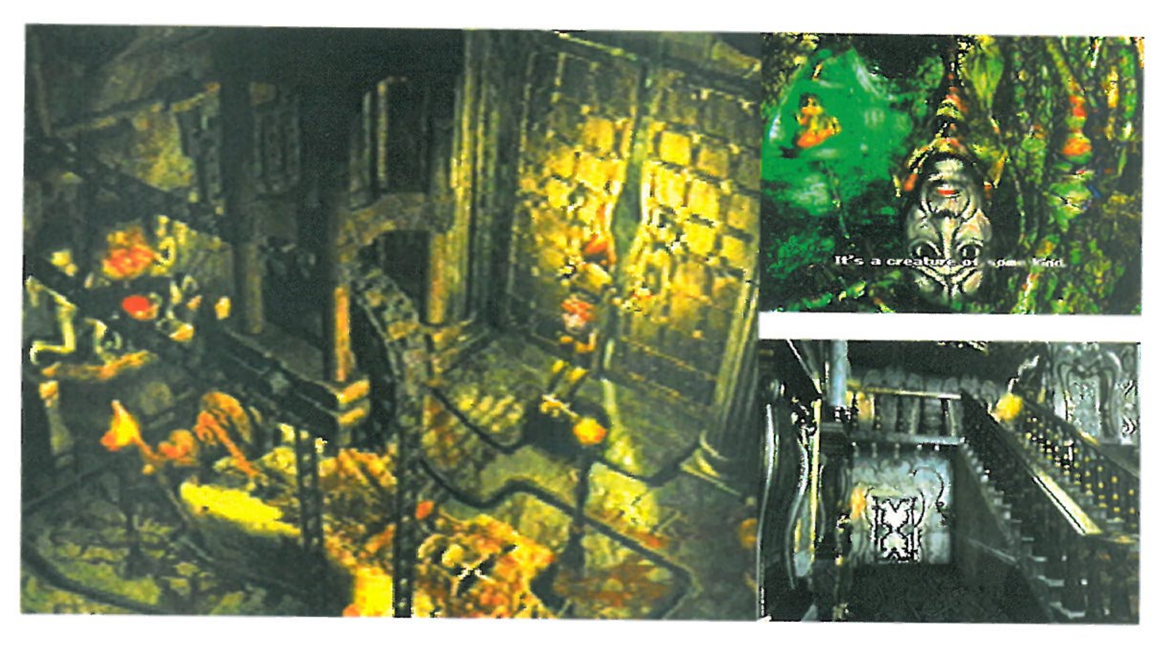


## EL CEMENTERIO

Tras la lucha, recibirás la Escopeta RD. Graba la partida en la fuente y abre la puerta de la izquierda. Recoge las Nueces Romanas. Examina la estatua de la mujer: pone “cuando la diosa sangre, ella caera”, así que usa en ella el Frasco de Sangre que has encontrado antes. Pasa a través del hueco que la estatua deja tras de sí y habla con la cabeza que hay en esta pequeña estancia. Vuelve al corredor y abre las puertas del final del pasillo. Cruza corriendo el puente y recoge las Balas de Pistola. Ve hacia arriba para volver al exterior. No subas aún el segundo tramo de escaleras que verás en la esquina izquierda de la pantalla. En vez de eso, sigue adentrándote en el cementerio. Entra en la cripta por la verja que hay en la parte de arriba de la pantalla y reza ante la tumba de Charlotte. Sal de la cripta. Ve por el camino que tiene a la izquierda y hazte con la Muñeca Vigna. Ahora, reza en la tumba de San Daniel y el viejo te abrirá las puertas. Mira detrás de la tumba de San Daniel para hallar la Cruz de Daniel. Si la examinas de nuevo quizás puedas encontrar otro objeto (no te preocupes si no encuentras nada porque esto depende de la partida; además, en caso de haber algo, el objeto también varia según la partida, aunque no es, en ningún caso, demasiado valioso). Vuelve a la entrada del cementerio y sube las escaleras que antes no subiste. Pasa a través de la puerta del “Vestíbulo Triangular”. Recoge las Nueces Romanas que hay junto a la pared de la izquierda y vuelve a la sala de la imprenta para reunirte con los muchachos.

## LAS NIÑAS

Ahora que tienes las dos Muñecas, regresa al sótano de la mazmorra. Para llegar allí, debes atravesar la Biblioteca, bajar las escaleras de la sala donde mataste a Elias y cruzar la puerta situada a la izquierda de estas mismas escaleras. Sigue avanzando (sólo hay un camino posible) hasta la sala con el tanque de ácido. Cruza la salida más al sur de esta sala y sigue adelante. En breve, te hallarás ante los cadáveres de Valna y Vigna. Dales las muñecas a las dos niñas y utiliza la Llave Verde que te darán para abrir la puerta que hay a su lado. Entra en la sala y recoge la Poción. Sube los escalones y hazte con la siguiente Poción que hay nada más llegar



arriba. Cruza la puerta para dar con la celda de Charlotte. Acércate a la parte izquierda de la mesa y la chica te recibirá tirándote los muebles encima. Usa Fulgor para acabar con ellos. Tienen unos 6.000 Puntos de Salud cada uno. Al final, recoge el Broche Fulgor del suelo y ve por la puerta que hay junto a la que entraste.

## LA RESIDENCIA DE PATRICK

Recorre el pasadizo. Sube al centro de la pila de cadáveres. Recoge el Telis y las Balas de Pistola. Luego, abre la puerta y entra en la residencia de Patrick. Acércate al lado izquierdo de la escalera y agénciate los Cartuchos. Ahora, cruza la entrada que queda más cerca de donde estaban los Cartuchos (abajo a la izquierda). A la izquierda de la puerta, hallarás un gramófono: examínalo e inserta el Disco que encontraste hace un rato. Recoge las Notas Investig. (de Patrick). Selecciónalas en tu inventario y léelas para descubrir más cosas sobre esta aventura. Cruza la puerta al final del pasillo y busca un pequeño escalón al pie de una estructura de piedra. Súbelo para plantar cara a otro engendro diabólico que denominaremos: “bestia de las patas”.

## EL LABORATORIO

Tras guardar la partida, deja la sala y escucha a Elaine. Vuelve a la escalera y destraba la puerta que hay en su base. La puerta da al exterior, pero no salgas todavía. En lugar de eso, ve al lado derecho de la escalera principal. Sube por los bloques hasta la puerta y examina el tarro azul del estante para hallar Flechas. Dobla la esquina y examina el estante que tiene un busto encima. Mueve esta estatua para abrir la puerta. Cruza la puerta de la izquierda y darás a una biblioteca secreta. Habla de nuevo con Bacon, sal de la biblioteca y vuelve a la sala anterior. Quítale el cerrojo a la puerta de la parte superior de la pantalla y crúzala. Ahora te encontrarás en lo alto de la escalera principal. Cruza la puerta de la pared de la izquierda para entrar en la sala de la chimenea. Registra la librería que hay junto al fuego para descubrir la pista de la chimenea. Prosigue a través de la puerta situada más a la izquierda y recoge los Cartuchos que hay junto a ella, en el suelo.

## EL PASADIZO SECRETO

Ahora, acércate al extremo izquierdo de la sala y recoge las Balas de Rifle, las Nueces Romanas y la Nota Patrick que están sobre la mesa. En la nota pone que Patrick pesa 70 kg (se accede a ella desde el menú, en la opción Leer). Vuelve a la entrada.





## JEFE: “BESTIA DE LAS PATAS”

**PUNTOS DE SALUD: 9.500** **PUNTOS DE MAGIA: 450**

**Equipa a Edward con el Arco. Cada flecha le restará unos 500 PS. Usa a Koudelka (equipada con la Cruz de Daniel) para atacar con Fulgor y que James se encargue de curar a sus compañeros. Usa Panaceas para contrarrestar el Silencio (estado en el que no puedes lanzar magia) que te provocan los ataques del monstruo. Ganando la batalla conseguirás la Pistola Autom. y aprenderás el hechizo Reflejo.**

## JEFE: "HOMBRE PÁJARO INVERTIDO"

**PUNTOS DE SALUD: 9.000 PUNTOS DE MAGIA: 350**

**Colócate a 3 recuadros de distancia de la hilera de recuadros en la que está el monstruo. Ni se te ocurra acercarte a este bicho, sus ataques de cerca son devastadores. Atácale de lejos con el Arco y las Escopetas. Si usas magia, ten cuidado porque este enemigo tiene el poder de absorber los elementos (Agua, Tierra, Oscuridad, Luz, Aire y Fuego). Aunque no todos al mismo tiempo. Va variando durante la batalla. Así, en determinados momentos, absorberá el Fuego, pero no el resto, por ejemplo. De esta forma, habrá instantes en los que algunas magias le devolverán PS y en cambio otras le dañarán. No te arriesgues y confía en tus armas de largo alcance. No olvides curarte cuando tus PS estén bajos.**
**Derrotando a este monstruo consigues la Ballesta. Guarda la partida y vuelve a la sala anterior ("Sacristía, Planta Baja").**





Registra el armario de la esquina superior derecha para hallar un Frasco Vacío. Examina la báscula que hay a su derecha. Súbete en ella y comprueba tu peso. Es de 45 kg. Ahora debes volver al sótano y llenar el Frasco Vacío con el ácido del tanque. Para ello, regresa a la habitación anterior y cruza la puerta de la derecha. Baja las escaleras y sal por la puerta de la derecha. Sigue avanzando (sólo hay un camino posible) hasta llegar a los cadáveres de Vigna y Valna. Gira a la derecha (de Koudelka), baja las escaleras y abre la puerta. Sigue adelante y llegarás al tanque de ácido. Llena el Frasco Vacío de ácido para obtener el Frasco de Ácido. Desanda el camino que acabas de hacer para volver a la biblioteca secreta donde hablaste con Roger Bacon la última vez. Regresa a la sala de la báscula y examina la chimenea junto al escritorio. Pasa a través de ella, recoge la Panacea y ve a la báscula. Pon el contrapeso a 25 (Koudelka pesa 45 kilos, así que necesitas 25 para igualar el peso de Patrick). Ahora pasa a través de la puerta recién abierta en la pared del norte.

### LA SACRISTÍA

Examina varias veces el cadáver situado a la derecha de Koudelka para hallar un Yesquero, una Escopeta G y Cartuchos. Ve a la izquierda. Cruza la plancha que hace de puente y pasa por la puerta. Avanza hasta el altar de las velas. Gira la primera y la cuarta muñeca (contando desde la izquierda) para que se miren la una a la otra. Recoge las Nueces Romanas examinando las velas del lado izquierdo. Luego puedes cruzar por la puerta de la izquierda. Hazte con los Cartuchos y sigue el pasadizo hasta llegar al cruce de la "Sacristía, Planta Baja". Ve por la puerta de la derecha. Dirígete al altar de las velas y súbete a él. Enciende las velas con el Yesquero para conseguir el Bebedor de Vida. Vuelve al cruce y abre la puerta de arriba. Dirígete a la parte superior de la pantalla para combatir contra otro jefe que, en este caso, denominaremos: "hombre pájaro invertido".



## CUARTA SECCIÓN
LA CONFRONTACIÓN FINAL

Acércate a la puerta de la izquierda. Tras una breve secuencia de vídeo, vuelve atrás hasta la escalera de la chimenea y súbela. James intentará fabricar una bomba y oirás una conversación entre Koudelka y Edward.

Ahora puedes decidir si quieres enfrentarte a la Gárgola e intentar vencerla para conseguir la Espada Sacnoth. Ten en cuenta que es una batalla muy dura.

### ESCALERA AL CIELO

Tanto si has decidido enfrentarte con la Gárgola, como si no, tras recoger la Nitroglicerina, vuelve a la puerta cerrada de la "Sacristía, Planta Baja" y examínala. Aguarda a que Edward la abra con una explosión. Entra en la "Iglesia, Santuario, Planta Baja". Ve a la izquierda, examina la tumba y, luego, vuelve hacia la derecha. Dirígete a la parte superior de la pantalla y sube las escaleras. Acércate al órgano y examínalo. El código correcto es: secreto, dolor, gente, luz. Ahora, vuelve escaleras abajo, ve a la tumba y baja por la escalera que ha quedado al descubierto. Dirígete hasta el Caldero de la Vida y lanza el Brazo de Daniel al Caldero (después de esto ya no podrás luchar con la Gárgola, así que antes de arrojar el brazo piénsatelo bien).

Cuando el polvo se disipe, aparecerás en el exterior de la iglesia, que está en llamas; ya no podrás volver a entrar. Empieza a subir la escalera de caracol que rodea el edificio. Tu objetivo es llegar con vida a la cima de la torre. Al llegar al segundo piso, gira hacia la derecha





## JEFE OPCIONAL: "LA GÁRGOLA"

**PUNTOS DE SALUD: 10.000 PUNTOS DE MAGIA: 500**

**Todo es cuestión de nivel. Si luchas contra la gárgola y ves que tus ataques no le restan demasiados PS, pasa unos minutos luchando contra otros enemigos para aumentar tu nivel de experiencia. Tanto la magia como los ataques físicos le dañan, así que potencia la Fuerza (FUE) con Edward al subir niveles de experiencia y la Inteligencia con Koudelka y James. Por supuesto, aumenta tus puntos de Vitalidad (VIT) para subir así tus PS. La magia de la gárgola no es nada del otro mundo, pero siempre es bueno que tus personajes estén protegidos en todo momento por el hechizo Reflejo. Lo más devastador son sus ataques físicos: rápidos y letales. Puede acabar contigo de un solo golpe. Por ello, es necesario que aumentes la defensa de tus personajes. Como sabrás, esto se consigue subiendo tus puntos de Fuerza (FUE). En definitiva, todo es cuestión de nivel. Debes ser más fuerte y más rápido que este enviado de Satanás. Para que te hagas una idea del daño que puedes infringirle, una flecha lanzada con la Ballesta con un personaje que ronde los 100 puntos de Fuerza puede arrebatarle al monstruo entre 500 y 600 PS. No desesperes. Todo es cuestión de nivel.**
**Una vez derrotada la gárgola, podrás recoger la Espada Sacnoth, que está fuera en una de las estatuas, saliendo por la puerta por la que has entrado.**

de la pantalla y el árbol de la vida te atacará con sus ramas.

### LA LUCHA FINAL: ELAINE

Al llegar al tercer piso, abre una pequeña puerta situada aproximadamente en el centro de la pantalla y tropezarás con una enorme flor. Avanza hacia su derecha para dar paso a una secuencia de vídeo. Tras la transformación de Elaine, corre a lo alto de la torre para evitar que te atrape (bastante difícil).

### GAME OVER

Hay dos finales diferentes para esta aventura que dependen de si acabas con el monstruo final o no. Curiosamente, si el jefe final acaba contigo, obtendrás el final bueno y si acabas tú con él, el final "malo". Vale la pena verlos los dos.



## JEFE: "RAMAS DE PLANTA"

**PUNTOS DE SALUD: 5.500 PUNTOS DE MAGIA: 220**

**Equípate con armas, armaduras y accesorios que aumenten tus puntos de Inteligencia (INT) y usa Fulgor para acabar con los zarcillos de la planta. Aléjate de ellos. Sus ataques físicos a corta distancia son muy fuertes. Centra tu magia en un solo zarcillo. Cuando veas que se aleja es que le quedan pocos PS. Sus ataques a larga distancia son débiles, así que deja de atacar a ese zarcillo debilitado y céntrate en otro para bajar sus PS hasta que se retire al fondo de la pantalla. Recuerda que sus ataques a corta distancia son mucho más peligrosos que los de larga distancia. Tras la batalla, recibirás la Estatua de SUE, la Estatua de PIE y la Estatua de INT.**





## JEFE: "LA RAMA PATRICK"

**PUNTOS DE SALUD: 10.200 PUNTOS DE MAGIA: 400**

**Mientras avanzas por la torre te atacarán más ramas. Una de ellas es Patrick. El resto es como las que te acaban de atacar. Usa exactamente las mismas tácticas que acabas de emplear contra los zarcillos anteriores y no tendrás ningún problema. Sólo hay una diferencia respecto a la lucha anterior: la rama de Patrick tiene más PS que el resto. Tras la pelea, obtendrás 2 Estatuas de FUE.**





## JEFE: "ELAINE"

**1ª BATALLA: ELAINE**

**PUNTOS DE SALUD: 10.200 PUNTOS DE MAGIA: 400**

**Usa Reflejo con todos tus personajes antes de comenzar a atacar para contrarrestar sus conjuros y conseguir unos contraataques brutales. Haz que Edward se coloque delante del monstruo y bloquee sus ataques cuerpo a cuerpo. Equipa a Edward con un arma de puño y golpéale. Usa a James desde el fondo de la pantalla para curar, revivir y lanzar Reflejo. Mientras, Koudelka puede usar la magia de ataque contra el bicho. Si Elaine te atrapa de nuevo, utiliza la misma estrategia.**

**2ª BATALLA: ELAINE TRANSFORMADA**

**PUNTOS DE SALUD: 25.000 PUNTOS DE MAGIA: 1.000**

**Corre sin parar a toda velocidad hasta lo alto de la torre para contemplar la espeluznante transformación de Elaine. ¿Recuerdas que la batalla contra la gárgola era cuestión de nivel? Pues lo mismo sucede con ésta. Debes tener un nivel de experiencia bastante elevado para acabar con los aproximadamente 25.000 PS que posee este monstruo. Las magias y los ataques físicos le dañan por igual, así que la cantidad de PS que le quitas depende del nivel de experiencia que tengas. Por supuesto, tener los diferentes tipos de magia y de arma al nivel máximo, el 3, también te ayudará en esta dura batalla.**






## EL RABO DE YITÁN

SILVIA RODRÍGUEZ (ALICANTE)

**¡Hola guapos! ¡¡Oh, no!! He dicho una mentira , tengo que ir a confesarme.**

¿Qué pasa? ¿Acaso Silvia Rodríguez no es tu nombre y te llamas Bartola? No te entendemos.

**¿Qué tal va por ahí? Yo aquí con el dedo ensangrentado. Os preguntaréis por qué...**

¿Por qué? ¿Quizá porque escribirnos te 'da corte' (sí, se supone que es un chiste)?

**...pues la verdad es que es por jugar a *Final Fantasy VIII*.**

Mira que lo hemos dicho veeeces... ¡Que por mucho que los *FF* sean del género RPG no significa Rásgate el Pulgar con Guillotina, leches!

**¿Podéis decirme algún truco por insignificante que fuese? Necesito llegar al final, ¡¡¡quiero ver el finaaaaaal!!!**

Pues no lo hay (aparte de jugar unas 50 horas y acabártelo, claro), pero nuestro redactor jefe Holybear lo tiene grabado en vídeo y se ofrece para hacerte un pase privado... por un módico precio (si te falta el dinero siempre puedes sobornarlo con anchoas rebozadas con crema de caramelos Sugus: su platillo favorito).

**He visto anunciado por la tele la 'maravilla' de *Final Fantasy IX*, pero no creo que sea mejor que el *VIII*.**

Es una cuestión de opiniones, pero nosotros los vemos al mismo nivel de calidad sólo que el *VIII* es más serio y, ejem, 'realista' en su diseño gráfico, mientras que el *IX* cuenta con un atractivo sentido del humor.

**Squall está hecho todo un hombre (¡¡y qué hombre!!) En cambio, Yitán parece Son Goku con ese rabo (por favor, no penséis mal) que tiene.**

¡Y que lo digas! La hombría no se mide por cuestiones de apéndices corporales (¡tjó, tjó!).

**Mi hermano se ha comprado la Play 2: ¿qué juego le recomendáis para que se quede en casa y no vaya a trabajar con la pésima excusa de que no puede soltar el mando?**

El pack *Z.O.E* + demo *Metal Gear Solid 2* es, de momento, una de las opciones más apetecibles, aunque lo mejor para dejar de ir al trabajo es jugar al *Milmillonario* y no a la PS2 (que piense que si acaba viviendo debajo de un puente no encontrará ningún enchufe donde conectar la consola).

**¿Cuándo saldrá aquí en España el *FFX*?**

Con un poco de suerte, a mediados del 2002 llegará de la mano de Sony.

**Me han dicho que las melodías de toda la saga se pueden comprar en CD, ¿es eso cierto?**

Efectivamente, se pueden encontrar todas las flamantes bandas sonoras de los *Final Fantasy* a través del mercado de importación. Nosotros recomendamos especialmente *Final Fantasy Special* (1987-1994: The Best Collection) que contiene las mejores melodías de los seis primeros episodios interpretadas por la Orquesta Filarmónica de Tokyo.

**Tengo toda la saga de *Resident Evil* y también el *Survivor* y la verdad es que parece la temporada de *La Familia Crece* (hay unos líos, ¡¡pero qué tíos!!). Tranquilos, que vosotros también estáis por ahí. Sois los incansables... zombis.**

No, si es lo de siempre, las chicas se fijan en el flequillo de Steve Burnside o en los bíceps de Chris Redfield y desdeñan la sensible personalidad de los zombis. ¿Alguna vez te has parado a hablar con Nemesis? ¿Irías acaso al cine con William Birkin si te lo pidiera? ¡Cuánta injusticia! ¡Y más cuando, como bien dices, somos incansables! (¿Lo pilláis, nenitas, eh?)

**¿Quién dice que el rol es malo? Yo creo que el rol es como la vida cotidiana, lleno de intríngulis, como las mates o tomar decisiones en vivo, como ir al cole o quedarte en la cama fingiendo que estás enfermo.**

No, si a este paso Planet en vez de publicar guías de *Final Fantasy* pondrá en sus páginas chuletas para todos aquéllos que responden en los exámenes que Cervantes es el *final boss* de *Soul Blade*...

**Bueno llegó el momento de despedirse. Hasta Planet y más allá.**

¡Qué bonito! Todas las féminas nos dicen lo mismo ("¡Iros más allá!"), pero igualmente nos han llegado tus tiernas palabras.

## LOS SECUNDARIOS DE DRAGON BALL

JORGE TEJEDOR (VÍA E-MAIL)

**¡Hie peña hie!¿Qué tal os va? Yo aquí dándole al *Final IX* (acabo de llegar al pueblo de los secundarios de *Dragon Ball* y no me está gustando el curso que ha tomado la historia) y más tarde al *The Legend Of Dragoon*.**

Bueno, no vamos a hablar del final del *Final* (valga la redundancia) porque luego los lectores que se lo están jugando nos canean, pero a nosotros también nos gusta más el tono de comedia romántica de la primera parte de la aventura. Suerte que en la última secuencia de vídeo Son Goku y Vegetta lo arreglan todo... ¿o no era así?

**Espero que os curréis unos monográficos de ambos juegos tan buenos como el del *Final Fantasy VII*. ¿O no?**

El de *FFIX* está ya en la calle.

**Me parece que el juego de la comba (FFIX) no es tan sencillo. ¿Habéis conseguido llegar a mil saltos sin recibir ninguna lesión?**

Alguna lesión sí, la verdad, porque nuestros dedos tienen más callos que la fábrica de conservas Litoral. Llegar a mil saltos hemos llegado... para conseguir un miserable título de 'Rey de la Comba'.

**Definitivamente el juego de lucha de *Ruroni Kenshin* me lo tendré que pillar de importación. Decidme una cosa ¿Es igual, inferior o superior al *beat'em-up* al *Star Gladiators*? Es que si es igual o superior haré el esfuerzo de encontrarlo.**

*Rurouni Kenshin: Ishin Gekitouhen* es un beat'em-up bastante flojete y, en nuestra opinión, pinta peor que el de Capcom. Pero si tan fanático eres de la serie seguro que le encuentras alguna gracia.

**¿Los juegos de importación *chuscan* en las Plays de aquí? Necesito saberlo.**

Pues no, hasta ahora mucha gente podía optar por utilizar un rudimentario chip multisistema, pero la jurisprudencia actual prohibe su instalación. Si habitualmente importas juegos lo ideal es tener una PSX importada, que ahora mismo tampoco es tan cara.

**Bueno espero que sigáis con vuestro tedioso trabajo de analizar juegos, comentarlos y hacer chistes ocurrentes (como el del *Final Nueve-cito*). ¡Ánimo!**

La verdad es que trabajamos más que la máquina tritura-documentos del Ayuntamiento de Marbella.

## PSONE INFERNAL

GONZALO PECES (TOLEDO)

**Buenas, para empezar os voy a felicitar por hacer una revista co**nuda. Sabiendo que he visto la trilogía *Evil Dead (Posesión Infernal)*, que me gustó, y que me gustan los *Resident*, ¿me recomendáis *Evil Dead: Hail To The King*? (¡Ah! ¿Y qué significa la frasecilla del título?).**

Si eres muy fan de las películas sí, aunque no te esperes un juego tan bueno como los de la saga de Capcom. Lo de 'Hail To The King' significa algo así como "Saludo al Rey" aunque Seed, que ha hecho un curso de Inglés- Chiquistitaní por correspondencia, asegura que su traducción literal es "Jarl, juguemos al Tute en el Burger King".

**Hace ya tiempo (2 años) vi que iban a sacar un juego que iba a mezclar cosas de *Metal Gear Solid*, *Tomb Raider* y *Final Fantasy*. Se iba a llamar *Titanium Angels*. Si sabéis algo me lo decís.**

Pues lo vemos en cada feria desde entonces, pero parece que los programadores se lo están tomando con más calma que los concursantes de *Gran Hermano* a la hora de hacer la limpieza. El juego, que empezó como un proyecto de 32 bits, ha dado ya el salto a la PlayStation 2 y tiene la pinta de ser un *Tomb Raider* de estética futurística (los parecidos con *FF* y *Metal Gear* no parecen tan obvios).

**¿Van a sacar algún juego o han sacado ya algún juego parecido a**

CADA VEZ ESTÁN MÁS CERCA LAS VACACIONES (¡BIEN!), EL FIN DEL CURSO ESCOLAR (¡VIVA!) Y LOS BOLETINES CON LAS NOTAS FINALES (¡GLUPS!). ESPERAMOS LAS CARTAS DE TODOS AQUELLOS QUE HAYAN SIDO RECOMPENSADOS CON JUEGOS E INCLUSO CON UNA FLAMANTE PS2 (¡BUENOS CHICOS!) Y LOS CURRÍCULUMS DE TODOS AQUELLOS QUE SE HAN DEDICADO A JUGAR EN LUGAR DE HINCAR LOS CODOS (¡NO, SI AL FINAL ACABARÉIS COMO NOSOTROS!).

**08830 SANT BOI DE LLOBREGAT (BARCELONA)**
**planet@intercom.es**

***Silent Hill*? (no me refiero a los *Resident*).**
Échale un ojo al nuevo *Alone In The Dark*, del cual haremos un completo análisis en el próximo número, aunque tiene más puntos en común con los *Resident Evil* que con *Silent Hill*.
**Cambié mi PSX por una Dreamcast durante 2 meses y me pasé el *RE Code: Veronica* (para mi gusto, el mejor Resident) y el magnífico *Shenmue* (el mejor juego de Dreamcast). Me quedé atontado con los personajes, tal como me ha pasado con otros juegos (Rinoa de *FFVIII*, Meryl de *MGS*, Xianghua de *Soul Calibur*...)**
Recuerda que en la vida real también hay mujeres de las que quedarse atontado, aunque es más difícil cambiarlas por otras durante dos meses, eso sí.
**Me gustaría contactar con la novia de Hwoarang (nº30).**
Así nos gusta, que nos hagas caso. Tus datos quedan publicados en *Play los cría y Planet los junta*.

## COSAS DE NIÑOS

SEM PONS Y SERGIO LAVADO (VÍA E-MAIL)

**¡Hola! somos dos niños de Barcelona y queremos preguntar cosas. Pero antes, hemos de deciros todos los peloteos iniciales para que salga nuestra carta: que sois la mejor revista del mundo, que tengo TODOS los numeros de Planet (y cuando digo todos son todos menos el 1, el 2, el 6 y el 7) y que el mes que viene ya os enviaremos una botella de vino del bueno. Y una copia del *Space Invaders* para PS2.**
Nos gusta que haya hermandad entre Planet y los lectores. Te podemos asegurar que si envías esa botella de vino y el *Space Invaders* contarás con la hermandad de por vida de TODA la Redacción (y cuando decimos toda, es toda menos Drako, Holybear, Seed, Nen, los colaboradores, publicidad, administración y la señora de la limpieza).
**¿Se puede saber cuándo saldrá el *Black&White* para PS One?**
No. La fecha de salida no está confirmada pero, como muy pronto, puede aparecer a finales de junio.
**¿Y el *FFXI*? ¿Y el *FFXII*?**
*FFXI*, puede que salga en Japón a principios del año que viene (con muchíiiiisima suerte), pero lo de su llegada a Europa es un auténtico misterio dado su carácter de juego supuestamente *on-line*. Y del *XII* dudamos que sus propios programadores sepan cuándo estará terminado, así que imagínate nosotros.
**¿Cuándo se pondrá más barata la PS2 (si puede ser, que valga 40.000 pesetas)?**
Sí, claro, claro... ¿Y no la querrás también con 4 salidas de mandos, tarjeta de memoria de regalo y un cupón de descuento para EuroDisney? Digamoslo así: no creemos que llegues a pagar ese módico precio en pesetas jamás. En todo caso lo harás en euros y de aquí a mucho, mucho tiempo.
**Bueno, adiós PlayMania (¿ah, pero esto no era PlayMania?)**
¡Qué graciosetes que son los chicos! A ver si os pasáis por la Redacción para participar en nuestro *Curso de Astronomía Aplicada*. Os aseguramos que acabaréis viendo las estrellas a pleno día y sin telescopio... ¡Brrrr!
**PD: Contestadnos, o no os enviaremos la botella de vino.**
¿Qué será: Tío Pepe, el Baturrico, Don Perignon, Don Simón, Don Pimpón...?

## LA HUMILLACIÓN DE SEGA

Jordi Bas Ferrer (vía e-mail)

**Hola a todos los currantes de la Redacción. Aquí viene más faena para contestar, y no vale la excusa: "Tengo que probar el juego antes de contestar, jefe".**
Hay que ver qué bien nos conocen los lectores tras 32 gloriosos números. ¿No te importa si te contestamos el mes que viene? Es que para este número tenemos que comprobar, como profesionales que somos, si es cierto que jugar más de 127 horas seguidas a la PlayStation 2 puede hacer enrojecer los ojos... ¡Es una labor informativa de primer orden! ¿Qué son esos abucheos? Esta bieeeeen, ya contestamos... pero luego no os quejéis si falta rigor informativo.
**Bueno, allí va mi ametralladora:**
¡Todos a cubierto! Que no Holybear, que no saques los cubiertos, que todavía no es la hora de comer. Este chico...
**¿A mi gris le pesan los años; qué juego podría rejuvenecerla?**
Pues podrías comprarte algún juego como *Hugo*, que parece un título que haya aparecido en 1982, cuando el ocio electrónico apenas tenía 5 años de vida (¡más juventud imposible!). Ahora bien, si lo que quieres son recomendaciones de nuevos lanzamientos, pues aparte del último gran clásico de la consola (*FFIX*, por supuesto) te recomendamos juegos recientes o que están a punto de salir como *C-12: Resistencia Final*, *Alone In The Dark: The New Nightmare*, e incluso *Toy Story Racer*.
**¿Vale la pena comprarse ahora PS2 por la calidad de los juegos en relación al precio?**
¡Mmmm! Interesante (y difícil) pregunta. La verdad es que hasta ahora, salvo excepciones, la cosa no es para echar cohetes (¡y menos los de *Fantavision*!). Pero de aquí a Navidades van a salir razones de mucho peso para hacerse con la 128 bits de Sony. La lista de lanzamientos del 2001 es de puro infarto: *GT3*, *Onimusha*, *Devil May Cry*, *Resident Evil Code: Veronica Complete*, *Ace Combat 4*... Y a principios del año que viene llegarán dos juegos clave: *Metal Gear Solid 2* y *FFX*.
**He probado algunos juegos de PS2 y la verdad es que la consola hace mucho ruido. ¿Por qué? ¡Parece que vaya a pedales!**
¿Mucho ruido? Se oye algo más la carga que en una PS One, pero teniendo en cuenta que va a 24 velocidades de lectura de CD (frente a las 2 de PS One) la cosa no es para tanto. Y más si tenemos en cuenta que la Dreamcast va a mitad de velocidad y hace más escándalo que Raphael. Otra cosa es que la PS2 que probaste igual estuviese más cascada que el peroné del Papa...
**Estoy esperando *GT3* para comprarme la negra...**
Advertencia a padres malintepretadores: NO, en ningún caso esta revista ni los videojuegos en general está apoyando el tráfico de esclavos/as, ya sean blancos/as o de color/ra.
**¡¿Cuando la podré comprar?!**
Esperamos que llegará para Julio, junto con el programa *El Grand Prix de Verano*.
**Basta ya de numeritos: *FFIX* me ha durado menos que un caramelo y tengo que esperar ¡Más de un año para el *FFX*!**
¿Dónde has comprado tú un caramelo que te dure 40 horas? ¿En el economato de Gulliver?
***¿FFX* será como *FFVIII*?**
Pues en el diseño de los personajes, para qué nos vamos a engañar, los dos juegos se parecen más que dos canciones de King África, aunque también habrá un montón de novedades: un sistema de combate totalmente remozado, voces en momentos determinados del juego, fondos totalmente poligonales que sustituyen las prerrenderizaciones...
**¿Se podrá ser tan poderoso como en *FFVII*?**
Sí, siempre que recibas la picadura de una araña radioactiva como Spiderman. A preguntas absurdas...
**Ya que soy fan de *FF*... ¿GBA vale la pena para clásicos?**
Hombre jugar a *Super Street Fighter II* o a *Final Fight* en todo su esplendor montado en el autobús siempre

# EL GALLINERO

## SEGUNDAS PARTES FUERON FEAS

MARCO ANTONIO SANZ (VALLADOLID)

Fea costumbre la de anunciar segundas partes, cuando aún está caliente la primera (*Onimusha, Shadow Of Memories*...). A este paso, tendremos que acabarnos los juegos en una semana porque a la siguiente ya saldrá la segunda parte.

## CHICO NO COMPETITIVO

WECOS (TOLEDO)

Quisiera contestar a la novia de Hwoarang (nº30). Aunque sea un chico, antes que los juegos de competición prefiero echarme una partida a un buen *Final Fantasy*. Odio el *FIFA* y el *Tekken 3*.




tiene su gracia. Lo que pasa es que lo de la saga Final Fantasy en Game Boy Advance aún no está claro del todo, ya que Square no ha confirmado al 100% las conversiones de sus juegos para esta consola.

**¿Saldrá para PS2 *Tony Hawk's Pro skater 3*?**

Sí, y también en PS One

**¿*Blody Roar 3*?**

Por supuesto

**¿*Soul Blade 2*?**

Vamos a ver, parece que te has liado con esta fabulosa saga de beat'em-ups de Namco, que te tiene más liado que las sandalias de *Quo Vadis*. Lo que va a salir en PS2 en realidad es *Soul Calibur 2*, ya que la segunda parte del *Soul Blade* original es *Soul Calibur* para Dreamcast, mientras que la secuela para los 128 bits de Sony viene a ser la tercera entrega de la saga. ¡No nos negarás que está claro como la luz del sol! ¡Y tampoco nos negarás ahora una aspirina para nuestra pobre cabeza! ¡Ay!

**¿No es humillante para Sega el fracaso de Dreamcast y desarrollar para Sony o Nintendo?**

Más humillante es trabajar en una revista llamada *Dreamplanet* y acabar limpiando los mandos a los redactores de *PlanetStation*. Perdona un segundo... ¡A ver, *ex-dreamredactorzuelo,* quiero ver reflejada mi cara en ese Dual Shock! ¡Más brío con ese paño, hombre! ¡Mucho *Shenmue* y poco trabajo es lo que hay aquí! Bueno, ejem, retomando el tema de Sega, la verdad es que los que van a salir ganando a la larga son los usuarios de las otras plataformas, que disfrutarán de sus maravillosos juegos que, por cierto, sí que deberían hacer sonrojar a ciertas compañías, que están sacando cada mediocridad para la PS2 que ya vale...

**Y una última cosa. ¿X-Box podrá con PS2? ¿A que no?. Billgates VS. Sony: un combate interesante...**

Hombre, estas dos consolas son, sin lugar a dudas, las más fuertes y es posible que al final incluso lleguen a coexistir como sucedió con la Super Nintendo y la Mega Drive. Pero al final sospechamos que todo dependerá de la calidad que tengan los juegos de ambas, y del enfoque que recibirá la X-Box al final (muchos temen aún que le haga más la competencia al mundo del PC que a la PS2).

**Anda, que os he hecho sudar, ¿eh?**

Anda ya. ¡Si ni nos hemos despeinado! (especialmente nuestro pelón director Drako, que no utiliza peine desde que Napoleón cayó en el exilio).

**Ah, por cierto, eso de 5 planetas es poco preciso ¿Por qué no 10?, ¿No caben en la hoja? Así podríais poner por ejemplo 8,5. ¡Y dais 4 planetas a cualquier m***da! ¡¡Aunque la revista es la mejor!!**

Es el hándicap de saber sólo contar hasta 5 (quizá tenían razón nuestros padres con lo de "Niño, más mates y menos matamarcianos").

## PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

Hola me llamo Xavi y me gustan los juegos como *Dino Crisis 2, Finals Fantasy, Metal Gear Solid* y *Shiphon Filter* entre otros. Para todos los que deseen comunicarse conmigo (que prometo contestar...), enviad un e-mail a:
**Zell1919@hotmail.com.**
Además dispongo de MSN Messenger Service y si me añadís ahí, aceptaré con mucho gusto.

Seguro que estáis de acuerdo conmigo si os digo que los *FF* son los mejores juegos que hay. Y seguro que también estáis de acuerdo en que los chocobos son lo mejorcito de esta saga. Un buen jugador siempre consulta mas de una guía, así que os pido que visitéis mi página de chocobos, que es muy buena:
**www.chocobos-fantasy.es.vg**

¡Hola! Me encantan los juegos de rol y los de terror. Me gustaría cartearme con chicas de 15 o 16 *pa'* delante. Mi dirección es:
**Gonzalo Peces (Wecos)**
**Apatado de Correos 386**
**4080 Toledo**
**E-mail:**
**ayanami_lilith@yahoo.es**

Hola a todos. Me gustaría escribirme con gente de entre 13 y 15 años para hablar de *Silent Hill* y *Resident Evil 3*, los *Syphon Filter* y el fantástico e inigualable *Metal Gear Solid*.
**Rubén Jesús Mayas**
**C/ Pintor Manuel Maldonado nº16, piso 1K**
**18007 Granada**
**E-Mail: rjmayas@mixmail.com**

Soy Hayato. Aquí dejo mi dirección de e-mail pa los que quieran escribirse con un colgao como yo:
**hayatokanzaki.10@es.dreamcast.com**

Hola me llamo Sem Pons y me gustaría cartearme con chicos y chicas que sean más o menos de mi edad (13 años) que les gusten los juegos de rol (todos los *FF*), la Play, y chorradas como la vida privada de la Tamara.
**sempons@hotmail.com**

¡Hola! Me llamo Alejandra y tengo 14 años. Me gustaría mucho escribirme con chicos/as de 14 a 17 años que compartieran algunas de mis aficiones: RPGs, *Metal Gear, survival horror*, Japón... Prometo responder a todos:
**Alejandra Rodríguez Candás**
**C/Postigo Bajo nº11, piso 2º Interior-Centro**
**33009 Oviedo**
**(Asturias)**

## LA PS2 ES UN TORPEDO

PEDRO CEREZO ARJONA (VÍA E-MAIL)

**Hola loqueros de 'las plays', ahora tenéis trabajo doble con la bestia negra y la abuela gris ¿eh?**

Es cuestión de gustos, pero nosotros preferimos las rubias veinteañeras.

**Bueno, fuera cachondeo, os escribo por varios problemas muy importantes para mí. Desde que la Play2 está en el mercado y veo vuestra revista, me entra envidia de ver los juegazos que están saliendo para la 2 (*Metal Gear Solid 2, FFX*...) ¿Creéis que debo comprarme la Play 2 o aguantar con la mía?**

Hombre... Si tienes dinero suficiente cómprate la PS2 y podrás jugar tanto con los títulos de 32 como con los de 128 bits. Ahora, si tus finanzas corren paralelas a las arcas del Real Madrid y no tienes una ciudad deportiva que recalificar, pues sí, tendrás que aguantarte.

**Esto para Drako, (ejem): tu coche corre menos que la Marujita Díaz corriendo la maratón.**

Ese chiste se aguanta menos que Montserrat Caballé en una tabla de windsurf.

**Ya es seguro que *MGS 2* y *FFX* son para la 2 ¿no?**

Es más seguro que el airbag del Coche Fantástico.

**Me he atascado en el *FFVIII*. Cuando me nombran comandante del jardín de Balamb (segundo CD) no sé dónde tengo que conducir el jardín. ¡¡Ayudaa!!**

Cuando manejes el jardín, para continuar con la historia tienes que ir a la ciudad de Balamb, aunque es recomendable revisitar otros sitios para cumplir objetivos secundarios.

**El cómic que antes poníais al final de la revista ya no sale. ¿Por?**

El dibujante del cómic buscó nuevos horizontes profesionales, y como el mayor logro artístico del resto de la plantilla consiste en forrar carpetas con pieles de chorizo, creímos que era recomendable dar por concluida la sección.

**Penúltimo de todo: leí un reportaje que decía que con un chip y tocando unos cables de la Play 2 la negra podría manejar misiles nucleares. ¿Es verdad?**

Las únicas informaciones que nos han llegado cuentan que el departamento de Defensa de los Estados Unidos de América están investigando por qué en Navidades Iraq importó 4.000 unidades de PS2. ¿Será acaso para utilizar sus chips en misiles de largo alcance? ¿O es que Saddam Hussein es un fanático de la saga *Tekken*? ¿Contraatacará George Bush con satélites espía guiados por una X-Box empalmada a un Mega CD? ¿Se utilizará la nueva Game Boy Advance para fabricar bazookas? Todo esto y mucho más en próximas ediciones de *Planetarmas y Municiones*.

Y por último (¡uuffff!) Me encanta el *MGS*, y esperaba el 2º en nuestra gris (gran pérdida). ¿Qué juego parecido a él me sugerís para calmar mi hambre, aparte de *Syphon Filter*?

Hombre, si buscas muerte con sigilo a lo *Metal Gear* prueba con *Tenchu 2*, y si buscas acción a lo *Syphon Filter*, quizá *Chase The Express* o *C-12*. Ahora bien: ninguno de ellos es comparable al juego de Snake, que lo sepas.

**Gracias, y recordadlo siempre, sois los mejores, los reyes, los amos de la Play, eso tenedlo siempre claro y, ante todo, seguid así.**

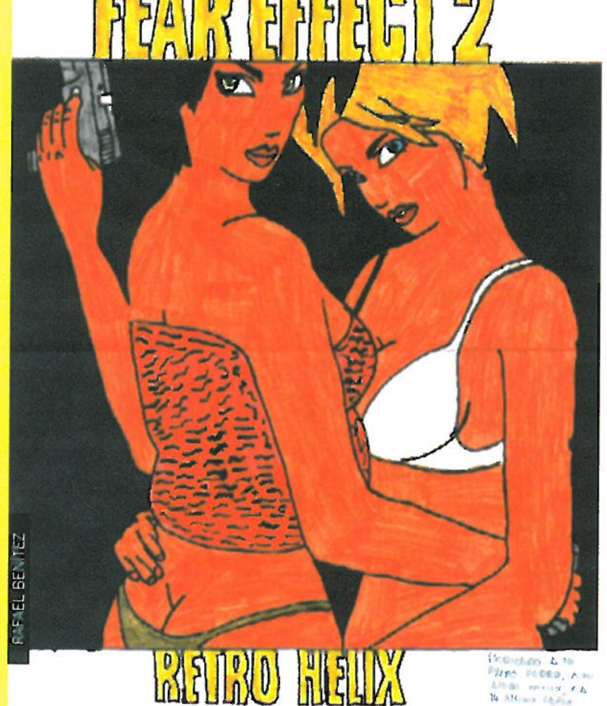
¿Dónde has aprendido a pelotear de esta manera? Ni José Luis Moreno en sus mejores años, oye...

**PD: ¿Para cuándo las películas de *Resident Evil* y *Final Fantasy*? La de FF me parece que ya casi está, ¿no? Pero la de *RE*...**

La película de *Final Fantasy* se estrena la primera semana de agosto, mientras que la de *Resident Evil* se suponía que se estrenaría en noviembre. Pero teniendo en cuenta que todavía se tiene que rodar, lo vemos más difícil que el lanzamiento de un *single* con la canción de la Internacional Comunista cantada por George Bush Jr. y José María Aznar a dúo. Los únicos nuevos datos más o menos fiables sobre este film es que contará con las actrices Milla Jovovich y Michelle Rodríguez.



JON LECUONA



RAFAEL BENÍTEZ






VÍCTOR GÓMEZ

## ¿DÓNDE ESTARÁ MI CAPCOM?

HAYATO (VÍA E-MAIL)

**Hola amigos de Planet. ¿Cómo va todo? Bien ¿no ?... supongo... digo yo... no sé... mira a ver... vosotros sabréis... yo qué sé... a mí me va todo bien, gracias.**

Desde luego, hay que ver lo que se llega a escribir con tal de dar más la nota que un espagueti con celulitis.

**Otra cosa de Capcom: he visto que *Koñami* ... perdón, Konami está volcadísima con PS2. ¿Y Capcom? En PSOne ha estado desarrollando durante prácticamente sus 5 años de vida, pero no la veo tan encima de PS2...**

Tienes razón en que el número de proyectos de Capcom en PS2 no ha sido muy grande al principio (quizá porque ha sido una de las pocas compañías que ha dado algo de apoyo a la Dreamcast), pero pronto llegarán a España tres aventuras para PS2 que son de una calidad incuestionable: *Onimusha, R.E. Code: Veronica Complete*, y especialmente *Devil May Cry*. Además, los viejos consoleros de PS One tampoco se pueden quejar porque la 'Gran C' planea sacar al mercado europeo nuevos lanzamientos como *Megaman Legends 2* o *Breath Of Fire 4*.

**¿Por qué no sale aquí el *Wild Arms 2*?**

La verdad es que este título no ha levantado ni la mitad de expectación que el *Wild Arms* original y no ha sido lanzado en Europa. Hombre, estaría bien que lo lanzaran, pero más triste es que no llegue por estos lares ni *Chrono Cross* ni *Valkyrie Profile*.

**¡¡¡Una cosaaaaaa !!! ¿Por qué la gente dice que el SaGa Frontier 2 no ha salido en España, si yo lo tengo original, en versión PAL, con manual en castellano pero el juego en inglés, eh ? O no se han dado *cuén* o...**

Lo de este juego ha sido bastante raro, la verdad. Sony España no ha dado el visto bueno a su lanzamiento en España porque su política es que todos sus títulos estén traducidos al castellano (cosa muy loable por su parte), pero como el juego se ha lanzado a nivel europeo, al final sí que se distribuyó en su momento en las tiendas una pequeña remesa de *SaGa Frontier 2*.

**Tengo el *Final Fantasy Anthology*. Mola. ¿Saldrá por aquí el 2? ¡¡¡Es que *man disho* que viene el *Chrono Trigger incluíooooo* !!!!!**

Algo de eso hay, pero tu información no es exacta. Square piensa sacar dos conversiones de Super Nintendo a PSX en EEUU a bajo precio. Los elegidos son *FFIV* (que se quedó fuera de la recopilación *Anthology*) y, como bien dices, la primera parte de *Chrono Cross*, el mítico *Chrono Trigger*. Al parecer los juegos contarían con las nuevas secuencias de vídeo de rigor. ¿Que si llegarán a España? Nuestras esperanzas se resumen en tres sílabas: ¡ja, ja, ja!

**Bueno, sus dejo que vi a seguir jugando con el *Street Fighter EX3*. A ver si sacáis una buena guía, que las medallitas me tienen fritoooo.**

Tranquilo chaval, que dentro de poco publicaremos un monográfico



JAVIER APARICIO

JON LECUONA

SEGIO SÁNCHEZ

RUBÉN JESÚS MAYAS

DANI

BRUNO RODRÍGUEZ

VÍCTOR GÓMEZ

especial con los *Street Fighter EX 2* y *3, Tekken Tag Tournament, Dead Or Alive 2*... ¿El nombre de la revista? Estamos dudando entre *Especial beat'em-ups* o *Especial Surtido Cuétara* (por aquello de que en estos juegos hay muchas galletas).

## TIRANDO DE PSONE

EL NIÑO STATION

**Hola Planet, ¿cómo os va? Me gusta mucho vuestra revista, pero lo malo es que no me llega la paga del mes (a veces) y no puedo comprar todos los números.**

¡Menuda excusa! Claro, el señorito no puede comprarse la revista pero luego se gasta el dinero en sus vicios (¿cómo has conseguido esos cromos de *Pokémon* y ese sobre de *Peta Zetas*? ¡Confiesa truhán!). No nos compres la revista, no. Da igual que nosotros juguemos aquí como esclavos para hablaros de una cantidad increíble de títulos que se ponen a nuestra disposición completamente gratis. Tú a lo tuyo. ¡Desagradecido!

**Dicen que habrá un limpiador de CDs. ¿Vosotros sabéis algo?**

En la Redacción no tenemos de eso, pero hay algún ratero entre los redactores que se dedica a 'limpiar' las carteras de los demás ¡Y vaya si se nota! Fuera chanzas, la verdad es que hay una multitud de limpiadores de CD en el mercado de todo tipo. Son bastante útiles cuando la lectura del CD se ve dificultada por innumerables huellas dactilares (recuerda: el bocadillo de atún pringoso es el peor enemigo del consolero guarrete) pero si lo que tienes es un disco más rallado que el mando a distancia del Capitán Garfio, entonces de poco sirve...

**¿Qué os parece *Driver 2*? ¿Cómo lo putuáis?**

Increíble. El único problema que tiene es que fuerza tanto la capacidad de la máquina que los polígonos bailan más que la fecha de nacimiento de Marujita Díaz. Le dimos la máxima puntuación en su día y la seguimos manteniendo hoy con convicción.

**Me dais (decir, no regalar) un juego bueno y que aterrorice (de miedo).**

Te podemos decir uno muy bueno: se llama *Declaración de la Renta* y te invita a jugar con él el Ministerio de Hacienda cada año. ¡Te aseguro que a los redactores les causa pavor! Ya que eres un niño... ¿Te importaría mucho que un diseñador llamado Nen te adoptara? (¡Lo que hay que hacer para desgravar!). En fin, si lo que quieres es algo con que entretenerte en la Play te recomendamos *Silent Hill* (siempre y cuando lo aprueben tus progenitores, claro, porque no sabemos tu edad).

**No me gusta que la PS One tenga que tirar con la cuerda de la casi olvidada PSX. ¿Vosotros qué decís?**

Pues que nadie tira de nadie porque en el fondo la PSX y la PSOne son la misma consola (sabemos que cuesta creer por su diferencia de aspecto, pero más cuesta creer que el apuesto George Clooney de la serie *Urgencias* y nuestro gargolesco director Drako sean de la misma especie, y así es).

## ROL DE TABLERO

CRISTINA ARIAS (MÁLAGA)

**Hola *PlanetStation*. Es la segunda vez que escribo y os quería dar las gracias por lo bien que me tratasteis. ¡Sois muy majos!**

Letra más, letra menos es lo que nos dicen todas: "Sois unos majo(dero)s".

**Veréis, soy una FANÁTICA de los *Resident*. Tengo el primero (aparte de los demás), pero me gustaría tener el *Director's Cut*, porque es más fácil y tiene cosas nuevas (como el cambio de cámaras, ¿no?). ¿Merece la pena comprarlo?**

Teniendo ya el primero no, al menos que quieras saciar tus ansias de puro coleccionismo. El gran aliciente de esta versión en realidad era la demo de *RE2*, pero teniendo ya en tu poder la segunda parte al completo, la verdad es que te puedes ahorrar el dinero. Las novedades que señalas, a nuestro parecer, no son lo suficientemente importantes.

**¿Me podríais dar vuestra opinión sobre *Vandal Hearts II*? Me gustaría probar un juego de rol-tablero y no sé si éste es el adecuado. ¿Cuál es el mejor/es?**

*Vandal Hearts II* es un excelente juego de... estrategia rolera. La verdad es que no sabemos a qué te refieres exactamente con lo de 'rol-tablero'. Si buscas algo que se parezca al rol de mesa de toda la vida, la verdad es que en PlayStation no lo vas a encontrar. Si realmente quieres juegos con mucha estrategia, aparte del *Vandal, Front*

# AL HABLA

*Mission 3* es una gran opción. Y si quieres un juego un poco 'diferente' y que esté en castellano prueba con el *Suikoden 2*.

**¿Qué me decís de *The Legend Of Dragoon*? Es que no sé si comprarlo o no por lo que dijisteis de él sobre los gráficos 'cuadrados' y la diversión, que empieza en el CD 3 ¡y son 4!**

Bueno, no quisimos decir eso exactamente. Vale, el primer CD es algo insípido, pero en el segundo la historia ya engancha para llegar a su apogeo en el tercer y cuarto CD, pero eso es perdonable en un juego de... ¡más de 50 horas! Y aunque los gráficos de los personajes son un pelín anticuados ¡más cuadradotes eran nuestro Clics y aún guardamos como oro en paño el Barco Pirata de Playmóbil, de lo bien que nos lo pasábamos con ellos! Con este estúpido argumento, lo que queremos decir es que en un juego de rol hay cosas más importantes que el diseño gráfico (no en vano mucha gente prefiere *FFVII* al *VIII* o al *IX*, aunque estos tengan mejor aspecto visual). ¡Que te lo compres, leñe!

**¿Hay noticias de *Broken Sword III*?**

*Pozí*. Se llamará *Broken Sword: The Sleeping Dragon* (algo así como *El Dragón Sobao*) y aparecerá el año que viene en PS2, X-Box y PC.

**¿Está *Suikoden II* en Platinum?**

Según Konami, no hay nada previsto de momento al respecto.

**¿Qué puñetas es la imagen que aparece en *Final IX* cuando aparece Game Over? Es que no logro cogerle forma ni de coña.**

No lo sabemos seguro, pero la mayoría de nosotros diría que se trata del Sable Artema... aunque Holybear insiste en que es el diseño de una mascota que prepara el diseñador Mariscal de cara a las olimpiadas de Sevilla 2012, tras el éxito del ¿perro? Cobi en el 92.

**Bueno, me despido. Un abrazo y... ¡Dejaos de meter con Drako, pobrecito!**

Si quiere que dejemos de meternos con él, que aprenda de ti y... se despida.

## ZIPI Y ZAPE SEGÚN SQUARE

MARCO ANTONIO SANZ (VALLADOLID)

**¡Código Azul, que nuestra gris agoniza! Quizá, pero también es el momento ideal para hacerse con algunos juegazos a precios de risa. Así que ¡esa epinefrina, enfermera! (definitivamente, debo dejar de ver ciertas series televisivas).**

Así que mirando la TV en vez de jugar a la Play, ¿eh? Marco Antonio... ¡estás nominado!

**¿Qué se traen entre manos los señores de Naughty Dog que les tiene tan ocupados?**

Los chicos de Naughty Dog han dejado la franquicia de *Crash Bandicoot* en manos menos expertas que las suyas (ni el reciente *Crash Bash* ni la secuela de X-Box cuenta con su toque maestro), para dedicarse a un prometedor proyecto de PS2 que será desvelado en la más que próxima feria de Los Ángeles. El mes, que viene más información...

***Ace Combat 4* tiene una pinta estupenda, pero también molaría poder pilotar los cazas emblemáticos de las guerras mundiales, como los Spitfire y demás.**

Hemos visto imágenes de demostración y la verdad es que quitan el *sentío*, pero mucho nos tememos que si quieres montarte en algún cacharro de los años 40 tendrás que conformarte con tomar los trenes de cercanías de Renfe...

**Puesto que Zipi y Zape (Tidus y Squall) aparecen en la saga *Final Fantasy*, ¿veremos a Mortadelo y Filemón en los próximos títulos de Square?**

Realmente los protagonistas de los *Final Fantasy VIII* y *X* parecen las réplicas roleras de los famosos hermanos gemelos del cómic, pero lo de un posible *Filemon Fantasy: Ofelia's Revenge* lo vemos algo complicado.

**Antes había arcades de puzzle, cuya resolución era premidada con fotos de señoritas en "situaciones comprometidas". ¡Anímense, señores programadores!**

Sí, juegos como *Puzznic* dejaron un grato recuerdo en los jugones adolescentes de los 80, al igual que esos famosos anuncios en los que una moza mostraba los 'limones salvajes del caribe' de Fa. Os juramos que en esa época vimos a tipos (el redactor Seed sin ir más lejos) incapaces de ganar una partida al tres en raya, devanándose los sesos ante el puzzle de turno. Y aún hay profesores que siguen sin encontrar la fórmula para motivar a los estudiantes...

**Primero lo de Crivi en el pasado mundial y después lo de Nen en la final de *Moto GP*. ¡Ánimo Nen! Piensa que de todos los que no ganaron... ¡tú fuiste el 1º! Eso sí, no dejes de entrenarte para *Moto GP 2*. ¡Que se va a enterar el Minaya ése!**

Pues sí, nuestro diseñador-motero Nen demostró en el concurso *Moto GP* de Sony su habilidad para ser el mejor de los perdedores en la final contra ese profesional del sector llamado Alberto Minaya. Al parecer nuestro compañero pensó que las iniciales GP significaban Giliflauta el Primero o algo así, porque si no no se entiende ese patinazo en la última curva, si será el tío cap... ejem, capacitado.

**¿Qué juegos (*Capcom Generations* aparte) recuerdan por su dinámica 'retro' a las míticas recreativas de los 80 como *Contra*, *Shinobi*, *Green Beret*, etc...?**

Hombre, aparte de los herederos directos de esa época dorada de los chulillos de barrio, aparte de las innumerables secuelas de *Street Fighter* o *Metal Slug X*, nosotros tenemos especial debilidad por *R-Type Delta* (matamarcianos con gráficos poligonales) y *Silent Bomber* (impagable mezcla de *Contra* y *Bomberman*).




¡GANADORA!
TARJETA MEMORIA 2MB

YOLANDA CUMPIN

## GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL N30

**CONCURSO LOS DIEZ MEJORES JUEGOS N 32**

Lusito Song GIJÓN (ASTURIAS)

**CONCURSO FEAR EFFECT 2**

Marco Antonio Paredes PUERTOLLANO (CIUDAD REAL), Ramón Martínez Lozano (ALMERÍA), Jaime Alsinet (BARCELONA), Sergio Gómez (BARCELONA), Marcos Álvarez VITORIA (ÁLAVA), José Antonio Rubio Marco MONDRAGÓN (GUIPÚZCOA) Silvia Martínez Aijón (BARCELONA) José Rubio Pernies PALAU DE PLEGAMANS (BARCELONA) Ángel Berbel Serrano MOTILLA DEL PALANCAR (CUENCA) Carlos Aranada Gutiérrez (MÁLAGA)

**CONCURSO SHEEP**

Enrique Martínez PALMA DE MALLORCA (BALEARES), Domingo Hernández (SEVILLA), Adrián Quelle SAN CIPRIÁN (LUGO), Javier Maiquez (ALICANTE), Daniel Saldaña (PALENCIA), Manuel Rey (PONTEVEDRA), Óscar Verdugo PERIANA (MÁLAGA), Alejandro Gómez LOS GARRES (MURCIA), Emilio Ramos (JAÉN), Alfons Juan BENISSA (ALICANTE)

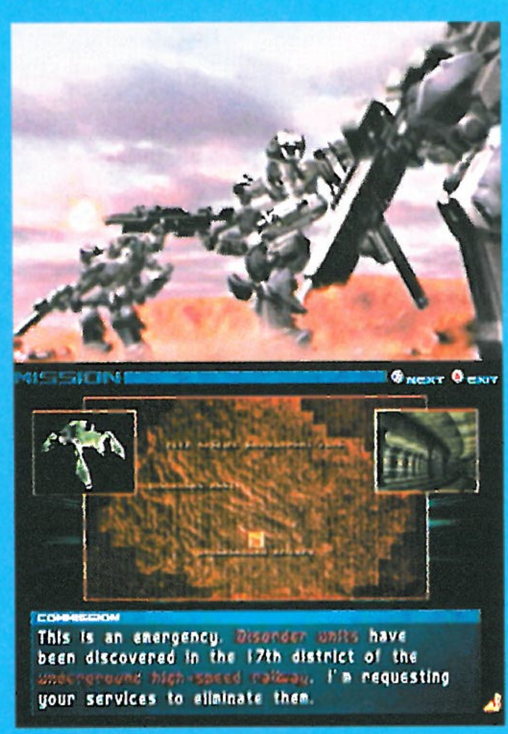
**Invulnerabilidad infinita**
Mientras estés jugando, pulsa L2 + R2 + R3 (presionando el champiñón derecho). Así conseguirás que aparezca un mensaje de error de sistemas 'Limited Released' y con ello la imprescindible energía infinita. Ésas son las buenas noticias. Las malas noticias son que cuando haya transcurrido un minuto, tu robot empezará a perder energía gradualmente. Tú mismo.

**Energía ilimitada**
Acábate el juego y deja que acaben los créditos. De esta manera podrás volver a jugar con energía infinita entre otros extras.




## ARMORED CORE 2 (PS2)

**Robar emblemas**
Cuando estás en la arena, si ves un emblema que quieras utilizar sólo tienes que seleccionar el AC apropiado y pulsar ▲ para mostrar la pantalla Spec. Ahora tienes que pulsar Start + Select. Si lo has hecho correctamente oirás un curioso sonido. Ahora sólo tienes que seleccionar Edit Emblem para verlo.




## OPERATION WINBACK (PS2)

**Trial mode**
En la pantalla en la que aparece el mensaje Press Start, y antes de que aparezca el modo Demostración, pulsa ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←, mantén apretado ▲ y pulsa Start. Si lo has hecho correctamente escucharás el sonido de un disparo y en el menú principal aparecerá una nueva opción, Trial mode, desde la cual podrás acceder a cualquier nivel que hayas jugado. También puedes activar este modo acabándote el juego en dificultad Hard.

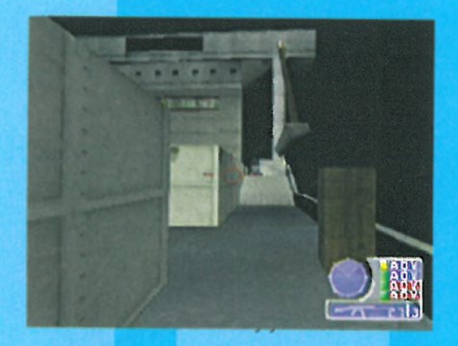
**Max power mode**
En la pantalla en la que aparece el mensaje Press Start, y antes de que aparezca el modo Demostración, pulsa L1, R2, L2, R2, L2, ▲, ●, ▲, ●, mantén apretado L1 y pulsa Start. Si lo has hecho correctamente escucharás el sonido de un disparo y en el menú principal aparecerá una nueva opción, Max power mode, que permite empezar el juego con todas las armas y munición infinita. También puedes activar este modo acabándote el juego en dificultad Hard.

**Sudden death mode**
En la pantalla en la que aparece el mensaje Press




Start, y antes de que aparezca el modo Demostración, pulsa L2, R2, L2, R2, ●, ▲, ●, ▲, mantén apretado L1 y pulsa Start. Si lo has hecho correctamente escucharás el sonido de un disparo y en el menú principal aparecerá una nueva opción, Sudden Death mode, que permitirá tanto a los enemigos como al personaje principal matar de un único tiro. También puedes activar este modo acabándote el juego en dificultad Hard.

**Todos los personajes**
En la pantalla en la que aparece el mensaje Press Start, y antes de que aparezca el modo Demostración, pulsa ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←, mantén apretado ▲ y pulsa Start. Si lo has hecho correctamente escucharás el sonido de un disparo. Ahora, todos los jefazos finales, ingenieros y algunos personajes extra podrán ser seleccionados en el modo Multijugador. También puedes conseguir todos estos



## RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

**Seleccionar nivel**

Enciende la consola sin tener ninguna tarjeta de memoria conectada. Selecciona ahora el modo Campaign, y dentro de él Load Game. Cuando te pida un código, introduce el siguiente: **P8H!H!P8P?H!?**, o bien **X6LZLVWSH8K97** y tendrás acceso a todos los niveles del juego.

## SKY ODYSSEY (PS2)

**Auto Giro**

Para conseguirlo debes completar todos los niveles del modo Lienzo Aéreo con más de 90 puntos.

**Corsario**

Para conseguirlo debes acumular suficientes puntos acrobáticos para que hasta diez misiones estén marcadas con círculos en el modo Aventura.

**OVNI dorado**

Para conseguirlo debes completar todos los niveles en el modo Blancos con rango oro.

**Me-262**

Si quieres disponer de él, sólo tienes que acabarte el modo Aventura.

**OVNI Plateado**

Completa todos los niveles en el modo Aventura con un rango de A.

**Caza invisible**

Completa el modo Blancos con un tiempo total de hasta 10 minutos. No tienes por qué conseguirlos en un orden particular de color; simplemente, consigue los blancos y aterriza en menos de 10 minutos.

**Amerizando**

Completa el nivel Mares Tormentosos aterrizando en un carguero aéreo. Con ello conseguirás las piezas para que tu aeroplano pueda amerizar en el agua.

**Partes desmontables**

Completa los niveles del modo Aventura





como mínimo con un rango B para conseguir estas ansiadas partes.

**Ponte medallas**

Completa el juego en el modo Blancos para conseguir medallas que pueden cambiarse por interesantes extras.

## STAR WARS STARFIGHTER (PS2)

**Invulnerabilidad**

Dentro de la pantalla de Opciones, entra en la opción Introducir Código. Una vez allí, inserta la siguiente contraseña: MINIME. De esta manera conseguirás que tus naves sean invencibles.

**Modo Director**

Dentro de la pantalla de Opciones, entra en la opción Introducir Código. Una vez allí, inserta la siguiente contraseña: DIRECTOR. Con ello conseguirás realizar montajes semi-cinematógraficos, semi-chapuceros dentro del juego pulsando Select para las distintas vistas de cámara o R1 para realizar zooms.

**Modo Jar-Jar**

Dentro de la pantalla de Opciones, entra en la opción Introducir Código. Una vez allí, inserta la siguiente contraseña: JARJAR. Ahora los controles de las naves irán al revés.

**Video de Navidad oculto**

Dentro de la pantalla de Opciones, entra en la opción Introducir Código. Una vez allí, inserta la




siguiente contraseña: WOZ. Accederás a un extraño vídeo (en realidad, un fragmento modificado de uno que hay en el juego) en el que un señor no pierde la oportunidad de felicitarnos las navidades.

**Bonus desbloqueado**

Dentro de la pantalla de Opciones, entra en la opción Introducir Código. Una vez allí, inserta la siguiente contraseña: NOHUD.

**Galería de naves**

Dentro de la pantalla de Opciones, entra en la opción Introducir Código. Una vez allí, inserta la siguiente contraseña: SHIPS. Con ello conseguirás acceder a una galería que muestra el diferente trabajo y arte que se realizó con el diseño de las naves de este juego.

**Ver créditos**

Dentro de la pantalla de Opciones, entra en la opción Introducir Código. Una vez allí, inserta la siguiente contraseña: CREDITS. No sirve de mucho, pero si te hace ilusión ver los créditos del final del juego...

**Nave extra**

Dentro de la pantalla de Opciones, entra en la opción Introducir Código. Una vez allí, inserta la siguiente contraseña:



BLUENSF. Este password desbloquea el N-1 Fighter Experimental.

**Niveles Multijugador**

Dentro de la pantalla de Opciones, entra en la opción Introducir Código. Una vez allí, inserta la siguiente contraseña: ANDREW. Ahora puedes jugar con las misiones multijugador sin tener que acabarte el juego.

**Reparto estelar**

Dentro de la pantalla de Opciones, entra en la opción Introducir Código. Una vez allí, inserta la siguiente contraseña: HEROES. Con ello conseguirás acceder a una galería que contiene diseños de los personajes y las naves que aparecen en este juego.

**Arte variado**

Dentro de la pantalla de Opciones, entra en la opción Introducir Código. Una vez allí, inserta la siguiente contraseña: PLANETS. Ahora verás los bocetos artísticos que se utilizaron en la pre-producción de *Star Wars: Starfighter*.

**Mensaje oculto**

Dentro de la pantalla de Opciones, entra en la opción Introducir Código. Una vez allí, inserta la siguiente contraseña: LTDJGD. Con esto conseguirás ver un simple mensaje de un programador.

**Pantalla Default**

Dentro de la pantalla de Opciones, entra en la opción Introducir Código. Una vez allí, inserta cualquiera de las siguientes contraseñas: SHOTS, SIZZLE o HOTEL. Lo que parece un extraño salvapantallas cruzará ante tus ojos.




**Equipo completo, equipo Comansi**

Dentro de la pantalla de Opciones, entra en la opción Introducir Código. Una vez allí, inserta la siguiente contraseña: TEAM. De esta manera podrás ver quiénes se encuentran detrás de la realización de este notable videojuego.

**Simon dice...**

Dentro de la pantalla de Opciones, entra en la opción Introducir Código. Una vez allí, inserta la siguiente contraseña: SIMON.

**Dejémonos de tonterías...**

Y si lo que quieres es activar todo de una vez y de un solo plumazo, sólo tienes que ir a la pantalla de Opciones y entrar en la opción Introducir Código. Una vez allí, inserta la siguiente contraseña: OVERSEER. Como hemos dicho, esta contraseña desbloqueará todo excepto los niveles multijugador.





## SUMMONER (PS2)

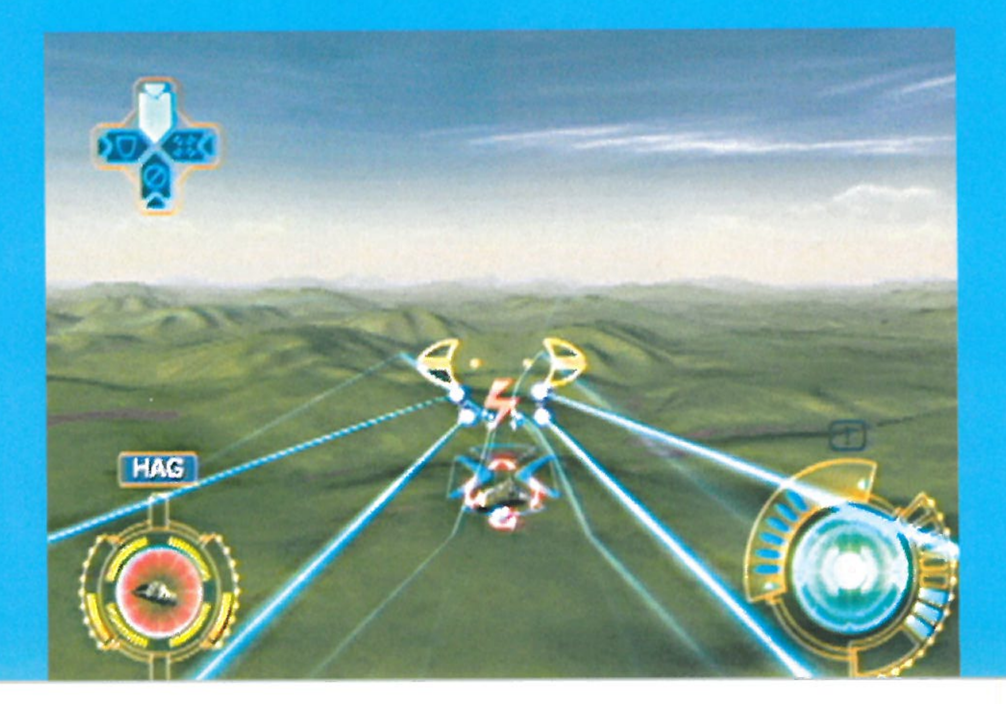
**Vídeo oculto**

En el menú principal selecciona la opción Credits. Ahora, mientras veas los créditos, pulsa el botón X y accederás a una curiosa y divertida película, que los más roleros apreciarán con lagrimilla incluida... de las carcajadas que provoca.

## THE SIMPSONS WRESTLING

**Una de trucos**

En la pantalla en la que aparece el mensaje Press Start pulsa ●, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →. Si lo haces correctamente, aparecerá la frase Bonus Match Up en la parte superior de la pantalla, y activarás una opción con el mismo nombre, en la que podrás jugar como Rasca y Pica, los alienígenas o el señor



Burns y Smithers entre otros, así como escoger cualquier escenario. También puedes activar esta opción si ganas los circuitos New Challenger, Defender y Champion.

**Jugar como el Abejorro**
Al pelear en el New Challenger Circuit, de vez en cuando te enfrentarás con el Abejorro. Cuando lo derrotes y guardes la partida podrás escogerlo como luchador en la pantalla de selección de personajes.

**Jugar como Moe**
Al pelear en el New Challenger Circuit, de vez en cuando te enfrentarás con Moe. Cuando lo derrotes y guardes la partida podrás escogerlo como luchador en la pantalla de selección de personajes.

**Jugar como el profesor Frink**
Al pelear en el Defender Circuit, de vez en cuando te enfrentarás con el profesor Frink. Cuando lo derrotes y guardes la partida podrás escogerlo como luchador en la pantalla de selección de personajes.

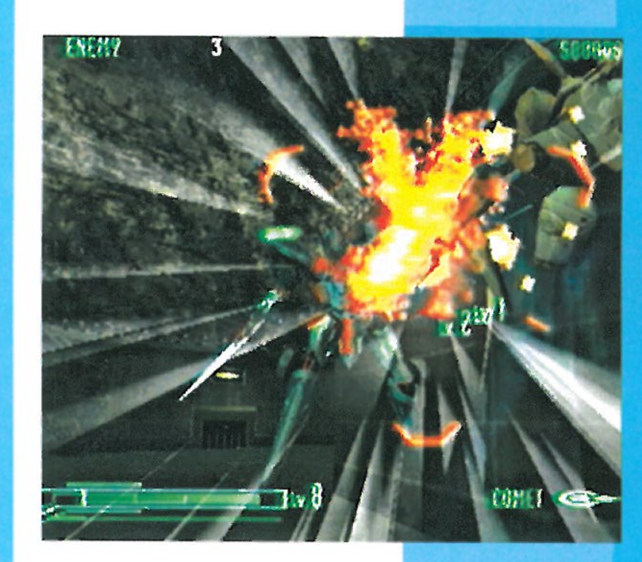
**Jugar como Ned Flanders**
Al pelear en el Defender Circuit, de vez en cuando te enfrentarás con Ned Flanders. Cuando lo derrotes y guardes la partida podrás escogerlo como luchador en la pantalla de selección de personajes.




## Z.O.E (PS2)

**Modo versus**
Completa el juego en cualquier nivel de dificultad.

**Personajes y niveles**
Para conseguir todos los personajes y niveles en el modo Versus debes completar el juego en dificultad Easy y conseguir como mínimo un grado de 'D'.




**Secuencia final alternativa**
Consigue un rango A en todas las llamadas de SOS para conseguir que en la secuencia final se escuche una música distinta. Y sí, nosotros también pensamos que es un truco penoso, pero en fin...

CÓDIGOS

# ACTION REPLAY

ESTOS CÓDIGOS –COMPATIBLES CON VARIOS CARTUCHOS DE TRUCOS– HAN SIDO PROBADOS CON LAS VERSIONES AMERICANAS DE LOS JUEGOS. ES POSIBLE QUE EN LAS VERSIONES ESPAÑOLAS ALGUNOS NO FUNCIONEN.

## THE SIMPSONS WRESTLING

**Activar todos los personajes**
500004040000
800741e80001
**Activar Champion Circuit**
80072bf20001
**Activar Defender Circuit**
80072bf00001
**Jugador 1 no puede ser inmovilizado**
800e18680000
**Jugador 1 inmovilizado rápido**
800e17ac0003
**Jugador 2 inmovilizado rápido**
800e17ac0000
**Jugador 2 inmovilizado rápido**
800e18680003

## TOY STORY RACER

**TURBO SIEMPRE ACTIVADO**
**Coche 1**
800C0D26 3C01
**Coche 2**
800C1052 3C01
**Coche 3**
800C137E 3C01
**Coche 4**
800C16AA 3C01
**Coche 5**
800C19D6 3C01
**Coche 6**
800C1D02 3C01
**Coche 7**
800C202E 3C01
**Coche 8**
800C235A 3C01

**CÓDIGOS COCHES FUERA**
**Coche 1**
E00C0D2E 0000
300C0D2E 0001
**Coche 2**
E00C105A 0000
300C105A 0001
**Coche 3**
E00C1386 0000
300C1386 0001
**Coche 4**
E00C16B2 0000
300C16B2 0001
**Coche 5**
E00C19DE 0000
300C19DE 0001
**Coche 6**
E00C1D0A 0000
300C1D0A 0001
**Coche 7**
E00C2036 0000
300C2036 0001
**Coche 8**
E00C2362 0000
300C2362 0001
**Activar Buzz Lightyear**
800D7994 0001
**Activar hombrecillos verdes**
800D799C 0001
**Activar Hamm**
800D79A4 0001
**Activar Woody**
800D79AC 0001
**Activar RC**
800D79B4 0001
**Activar Señor Patata**
800D79BC 0001
**Activar perro Slinky**
800D79C4 0001
**Activar Bo Peep**
800D79CC 0001
**Activar Rex**
800D79D4 0001
**Activar Rocky Gilbratar**
800D79DC 0001
**Activar Babyface**
800D79E4 0001
**Activar Lenny**
800D79EC 0001
**Activar todos los personajes**
50000C0C 0000
800D7994 0001
**Activar todos los niveles**
800D79F4 00C8

# RÁNKINGS

## LOS MEJORES DEL MES

1 STAR WARS STARFIGHTER
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **SHOOT'EM-UP**

2 EXTERMINATION
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **AVENTURA**

3 TOY STORY RACER
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **CARRERAS**

4 QUAKE III REVOLUTION
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **SHOOT'EM-UP**

5 FORMULA 1 2001
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CARRERAS**

## RÁNKING PS2 (SEGÚN PLANETSTATION)

1 MOTO GP
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CARRERAS**

2 DEAD OR ALIVE 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**

3 Z.O.E
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**

4 SHADOW OF MEMORIES
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**

5 SILPHEED
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SHOOT'EM-UP**

## LOS MÁS ESPERADOS

1 METAL GEAR SOLID 2 (PS2)
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**

2 ALONE IN THE DARK: TNN
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**

3 DEVIL MAY CRY (PS2)
DISTRIBUIDOR **POR DETERMINAR** GÉNERO **AVENTURA**

4 GRAN TURISMO 3 (PS2)
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

5 SILENT HILL 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**

## LOS 10 MEJORES (SEGÚN LECTORES)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

3 SILENT HILL
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.990** ANÁLISIS **PLANET 10**

4 FINAL FANTASY VII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 10**

5 GRAN TURISMO 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 16**

6 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 14**

7 GRAN TURISMO
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 10**

8 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

9 FINAL FANTASY IX
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 29**

10 DINO CRISIS 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
PRECIO **6.990** ANÁLISIS **PLANET 26**

**¡PARTICIPA EN *LOS 10 MEJORES*!**
ENVÍANOS TU RÁNKING A:
PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM
concurso *'LOS 10 MEJORES'*
C/ Joventut, 19
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT
E-MAIL: planet@intercom.es
FAX Nº 93 652 45 25

## LOS + VENDIDOS (SEGÚN CENTRO MAIL)

### PSX

1 ISS PRO EVOLUTION 2
2 FINAL FANTASY IX
3 TIME CRISIS: PROYECTO TITÁN + G-CON
4 MANAGER DE LIGA 2001
5 C-12: RESISTENCIA FINAL
6 GRAN TURISMO 2 (PLATINUM)
7 THE LEGEND OF DRAGOON
8 RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
9 FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX
10 STAR WARS EPISODIO 1: LAF (CLASSIC)

### PS2

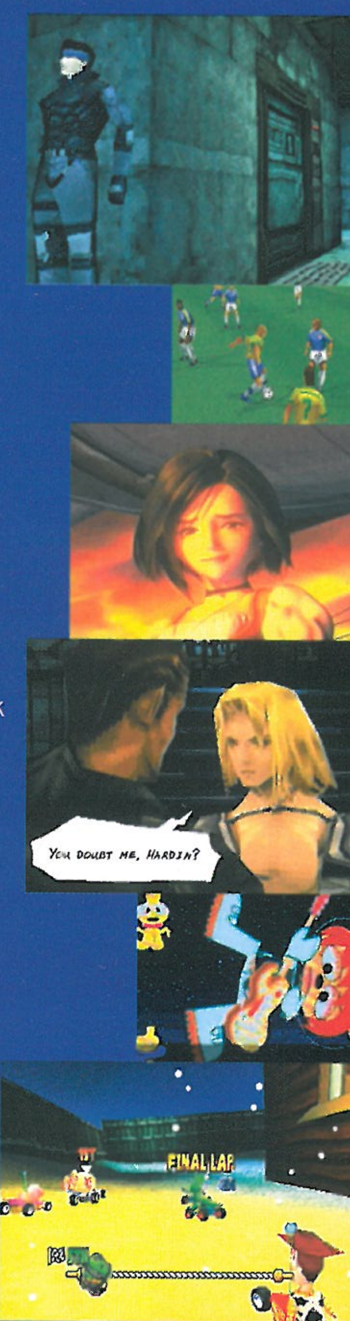
1 Z.O.E
2 STAR WARS: STARFIGHTER
3 SHADOW OF MEMORIES
4 QUAKE III REVOLUTION
5 MOTO GP
6 TEKKEN TAG TOURNAMENT
7 F1 RACING CHAMPIONSHIP
8 SSX
9 FIFA 2001
10 UNREAL TOURNAMENT

### N 64

1 BANJO TOOIE
2 THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
3 POKÉMON STADIUM + TRANSFER PAK
4 MARIO TENNIS
5 MARIO PARTY 2
6 POKÉMON SNAP
7 DONKEY KONG 64 + MEMORY EXP. PAK
8 SUPER SMASH BROS.
9 PERFECT DARK
10 POKÉMON PUZZLE LEAGUE

### DREAMCAST

1 THE HOUSE OF THE DEAD 2
2 SKIES OF ARCADIA
3 SOUL CALIBUR
4 VIRTUA TENNIS
5 PHANTASY STAR ON-LINE
6 GRANDIA II
7 SHENMUE
8 CRAZY TAXI
9 QUAKE III ARENA
10 JET SET RADIO




Nota de la Redacción: Los criterios para elaborar el Ránking PSX, Ránking PS2, Los mejores del mes y Los más esperados responden a opiniones totalmente subjetivas de los miembros de la Redacción.

## RÁNKING PSX (SEGÚN PLANETSTATION)

1 **METAL GEAR SOLID**
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 **FINAL FANTASY VIII**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 14**

3 **RESIDENT EVIL 2**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

4 **VAGRANT STORY**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **7.990** ANÁLISIS **PLANET 22**

5 **TEKKEN 3**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

6 **FINAL FANTASY IX**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 29**

7 **DINO CRISIS 2**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **ACCIÓN**
PRECIO **6.990** ANÁLISIS **PLANET 26**

8 **RIDGE RACER TYPE 4**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 7**

9 **SILENT HILL**
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.990** ANÁLISIS **PLANET 10**

10 **UM JAMMER LAMMY**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **MUSICAL**
PRECIO **6.490** ANÁLISIS **PLANET 11**

11 **DRIVER 2**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **7.990** ANÁLISIS **PLANET 26**

12 **ISS PRO EVOLUTION 2**
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **9.490** ANÁLISIS **PLANET 30**

13 **COLIN MC RAE 2.0**
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **7.990** ANÁLISIS **PLANET 21**

14 **FINAL FANTASY VII**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 10**

15 **TOY STORY RACER**
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **7.490** ANÁLISIS **PLANET 32**

# YOYA'S BROTHER

Videojuego del Milenio desarrollado **por José Hilario García (Santander, Cantabria)**
Género **Yoya'em-up** 1er Premio **Pistola Falcon**

**No podía ser de otra forma: el personaje más famoso de *Gran Hermano* ya tiene su propio juego. Sí, hablo de Carlos y sus *yoyas*. En el papel de Fayna debes aguantar el mayor tiempo posible dentro de la casa sin sufrir ninguna agresión por parte del angelito. Tendrás la ayuda del resto de sus compañeros. Cada uno tendrá unas habilidades concretas para calmar a la bestia. Te aconsejamos recurrir a Fran: no conseguirá calmar a Carlos, pero te descojonas viendo cómo lo intenta.**

**Puedes recurrir a calmar su mala leche con cigarros, que te serán adjudicados al superar las pruebas que semanalmente os pondrán (minijuegos muy divertidos).**

**Lo mejor del juego está en la gran batalla final. Comenzará cuando se entere que está nominado: empezará a soltar yoyas que has de esquivar sin que te tiemblen las orejas, al tiempo que te preparas un Cola-Cao (única forma de ganarle, ya que cuando se lo tome se calmará). Si lo haces bien saldrá de la casa por voluntad propia.**



**Opinión Planet** Que conste que nosotros no tenemos nada que ver con este juego ideado por José Hilario. No somos partidarios de molestar a nadie que sufra de ataques de ira ante la falta de nicotina y Cola-Cao, y menos si vive más o menos cerca de la Redacción... ¡Paz hermanos! ¡Haz el amor (aunque sea ocultándote de la cámara bajo una tupida manta) y no la guerra!

# LEGEND OF TORRENTE

Videojuego del Milenio desarrollado por **Jonathan del Castillo (Burgos)**
Género **Aventura Casposa** Premio de Consolación **Pad Hyper Xtreme**

**Hola Planet, os voy a presentar el mejor juego que se ha hecho: se trata del magnífico *Legend Of Torrente*. Este juego está hecho casi únicamente para los que han visto la película. Constará de 40 niveles, os voy a mostrar algunos de ellos:**
**El primero es apostar en el casino: tendrás que ganar 2 millones. Cuando lo hagas una secuencia de vídeo hará que pierdas. En otro nivel tendrás que llegar (encarnando el personaje de Cuco) con el coche hasta un lugar marcado en el mapa. Otra prueba consiste en matar al mono de José Luis Moreno antes de que te muerda. También habrán mini-juegos: robar el bolso a una gitana y luego correr perseguido por el clan, quitarle la cartera a un tío accidentado de moto antes de que se levante, etc...**

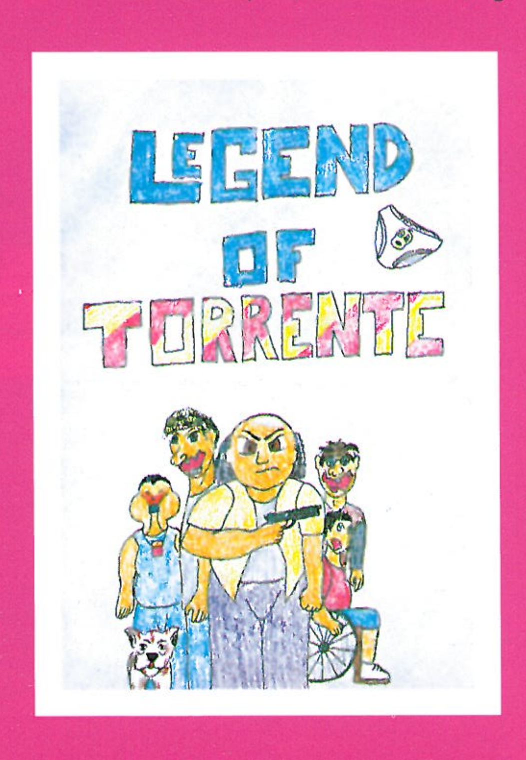
**Opinión Planet** Jonathan del Castillo ha optado por una receta tan vieja como el mundo de los videojuegos mismo: utilizar una licencia de éxito para sacar tajada independientemente de la calidad intrínseca del producto. De hecho el negocio es tan claro que va a salir un *Torrente*, el juego para PC programado por Virtual Toys (¡Maldito Santiago Segura! ¡Lo ha vuelto a conseguir! ¡Nosotros también queremos ser multimillonarios a los 30!). En fin, que la caspa vende lo suyo, pero ya te han chafado el negocio. No desesperes, que en este negocio las opciones son casi infinitas: *Cine de Barrio: Code Marisol Complete*, *Furor In The Dark*, *DigiMontiel*...

# GRAN TURISMO 2

El Peor Truco por **Javier Aparicio (Burgos)** Premio **Tarjeta 2Mb**

**Si tienes el *Gran Turismo 2* y te quieres pasar la carrera de resistencia de 2 horas pero sin tener que tirarte jugando todo ese rato, haz lo siguiente: coge papel, boli y plastilina (esto tan sólo para apuntar). Cómprate el Suzuki Escudo y métete en la prueba de 2 horas. Cuando lleves entre 20 y 30 minutos (o sea, cuando les hayas doblado 2 veces a casi todos), coge celo y pégalo al botón del acelerador. Ya puedes dejar el mando y ponerte a hacer cualquier otra cosa, porque el coche acabará la carrera él solo. Lo único que tienes que mirar de vez en cuando es cómo están las ruedas y si a algún listillo se le ha ocurrido adelantarte.**

**Opinión Planet** Algunos pueden considerar este truco como antideportivo pero, al fin y al cabo, si deportistas profesionales como los del FC Barcelona hacen lo mismo este año (juegan 20 minutos y el resto del partido miran cómo crece el césped) y encima luego cobran, no vamos a ser nosotros los que se van a poner a criticar.




# FUERA DE ÓRBITA

**¡PARTICIPA Y GANA!**
Colabora con esta sección enviando Videojuegos del Milenio o Peores Trucos y gana la satisfacción moral de salir en las sagradas páginas de Planet... y algún que otro regalillo (Tarjeta de Memoria, Pistola, Mando... ). Escribe a:
**C/ Joventud 19, 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)**
**o bien envia un e-mail a planet@intercom.es**

# LA ESTRELLA INVITADA...

BIENVENIDOS A LA SECCIÓN LA ESTRELLA INVITADA, EN LA QUE CADA MES OS HABLAREMOS DE VIEJAS GLORIAS DE PSX QUE CON EL TIEMPO SE HAN GANADO EL CALIFICATIVO DE 'CLÁSICOS'.





# PHILOSOMA

## LOS PÍXELES DE LAS GALAXIAS

DESARROLLADOR **SONY**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
AÑO DE ORIGEN **1995**

Si bien en Japón los shoot'em-ups espaciales tienen un público fiel, en nuestro país se los ignora más que a las plegarias de Drako para que le salga pelo. Uno de los mejores juegos del género para PS One, el *Einhander* de Square, ni siquiera se ha estrenado por estos lares donde apenas han aparecido algunos matamarcianos como *RayStorm*, *R-Types*, *R-Type Delta* o el que nos ocupa, *Philosoma*. De hecho éste fue el primer shoot'em-up para Playstation que apareció en nuestro país (y, a no ser que nos equivoquemos, el primero en todo el mundo) y, pese al tiempo transcurrido, sigue aguantando con fuerza entre lo mejor del género para la gris de Sony.

Si bien *Philosoma* no revolucionó los shoot'em-ups espaciales con su mecánica (sigue el acostumbrado esquema de darle más al gatillo que Harry el Sucio en un atasco de tráfico), sí que llamó la atención por sus aportaciones gráficas. Dejando aparte unas secuencias de vídeo que en su época sorprendieron y que hoy en día todavía se aguantan pese al tiempo transcurrido, la gran aportación de este juego de Sony fue la introducción de las perspectivas tridimensionales desde delante y detrás de la nave (algo que en aquellos años chocaba más que ver trabajando a Dinio), añadiéndose a las acostumbradas vistas cenitales, laterales e isométricas.

Todo ello no significa que en este juego se utilizaran ya gráficos poligonales de alta resolución: todavía reinan en la pantalla los entrañables sprites, ya que además éste fue uno de los últimos juegos de PSX en los que se usó la ancestral técnica del scaling (sistema para agrandar sprites), que las consolas de 16 bits explotaron más que los pechos de Afrodita A. Pero pese a su primitivismo gráfico, la sencillez de control y la endiablada dificultad de *Philosoma* lo convierten en uno de los matamarcianos más divertidos y más adictivos que han aparecido nunca para la gris de Sony.

LA GRAN APORTACIÓN DE ESTE JUEGO DE SONY FUE LA INTRODUCCIÓN DE LAS PERSPECTIVAS TRIDIMENSIONALES DESDE DELANTE Y DETRÁS DE LA NAVE



### SECUELA LIBRE Y TARDÍA

**Seis años después de su aparición, *Philosoma* está de nuevo de actualidad porque Sony está a puntito de estrenar una especie de secuela del juego en Japón (concretamente el próximo 24 de junio). Y decimos que es una 'especie de secuela' porque la obra en sí, llamada Phase *Paradox*, es... ¡un survival horror! Con una cara más dura que Robocop con una mascarilla de cemento, los desarrolladores han tomando como punto de partida argumental el final de Philosoma y han aprovechado su ambientación espacial para hacer un 'homenaje' a la saga Alien... igual que *Extermination* hace con la *La Cosa* (originales que son los coleguitas).**











## FANATEC SPEEDSTER 2

**El volante Fanatec Speedster puede considerarse como uno de los 'grandes' en el mercado de los periféricos de conducción.** Esta nueva versión mejorada incorpora avances y pule algunos defectillos respecto al original, convirtiéndose en una de las compras más fiables para el aficionado a los juegos de conducción. Las ventajas respecto al viejo Speedster saltan a la vista: mejores acabados (sobre todo en el recubrimiento de goma del volante: las manos se pegan como lapas sin mucho esfuerzo asegurando un agarre perfecto), una palanca de cambios todavía más precisa, seis niveles de ajuste de giro configurables y un sistema llamado pomposamente 'Sistema de control de seguimiento' (TCS en inglés) que no es más que una ayuda para trazar las curvas de una manera más segura y sin sufrir derrapes y estampaciones inesperadas. Si a todo esto le sumamos las viejas virtudes del Speedster (un manejo preciso, un excelente control del gas analógico de los pedales y una sujeción mediante abrazaderas más firme que el tupé de Loquillo) tenemos un volante muy recomendable. No es que deje a años luz a su excelente predecesor, pero se consolida como una de las mejores opciones del mercado.

FABRICANTE **FANATEC**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **12.990 PESETAS**
**(19.900 CON FORMULA ONE 2001)**
**PUNTUACIÓN** ●●●●●




## DVD REMOTE CONTROL

**Una de las desventajas más claras del DVD de PS2 respecto a los reproductores convencionales es el engorro que supone manejar el menú de las películas con el Dual Shock 2** (frases como "¿Cuál era el botón para los subtítulos?", "¡Vaya, el cable no me llega al sofá!", o "¿Por qué demonios Mel Gibson habla en checoslovaco?" son típicas en las primeras experiencias). Por eso los cinéfilos de pro recibirán como agua de mayo el DVD Remote Controler de Thrustmaster, un estupendo mando a distancia con el que controlaremos con toda comodidad nuestras sesiones palomiteras cómodamente repantingados en nuestro sofá. Las ventajas más claras de este producto sobre el Dual Shock 2 son claras: el sistema de infrarojos nos libera del engorroso cable, en cada botón viene escrita su función sobre el DVD (menú, audio, subtítulos, etc.) e incluso viene provisto de un protector-anticaídas de goma que viene de perlas para cuando el cuñado torpe de turno está de visita en casa. La única pega que le hemos visto es que a veces el receptor/posamando que se conecta a la consola es un poco quisquilloso a la hora de ejecutar las órdenes (hay que apuntar hacia él con la precisión de un francotirador). Salvo este 'pero', el DVD Remote Controler es un producto de calidad y utilidad contrastada que incluso se permite detalles agradecidos como llevar las pilas incluidas.

FABRICANTE **THRUSTMASTER**
DISTRIBUIDOR **GUILLEMOT**
PRECIO **3.990 PESETAS**
**PUNTUACIÓN** ●●●●

## CROSSCHEK PSX KIT

**La empresa Boeder ofrece a los poseedores de una PS One o una PlayStation 2 la posibilidad de hacerse, de un plumazo y haciendo una única compra,** con tres elementos imprescindibles para cualquier consola. El Crosschek PSX Kit incluye un controlador, una tarjeta de memoria y un cable Scart RGB de Boeder. El cable ofrece una mejoría en la calidad de imagen que llega hasta nuestro televisor, así como la posibilidad de visualizar correctamente, sin colores quemados ni en blanco y negro, los juegos en formato NTSC. Por su parte, la tarjeta de memoria permite almacenar hasta 60 bloques (4 megas de capacidad), y dispone de una pequeña pantalla LCD que permite gestionar cómodamente con el mando las 'páginas' de información que queramos. El controlador Boeder, aparte de un diseño bastante alejado al del Dual Shock, cuenta con las típicas funciones de Autofire y Slow (de las mejores que hemos probado), así como una vibración correcta y la extraña peculiaridad de contar con los símbolos más insólitos que hayamos visto últimamente. En definitiva, un pack con elementos de buena calidad a un precio relativamente ajustado.

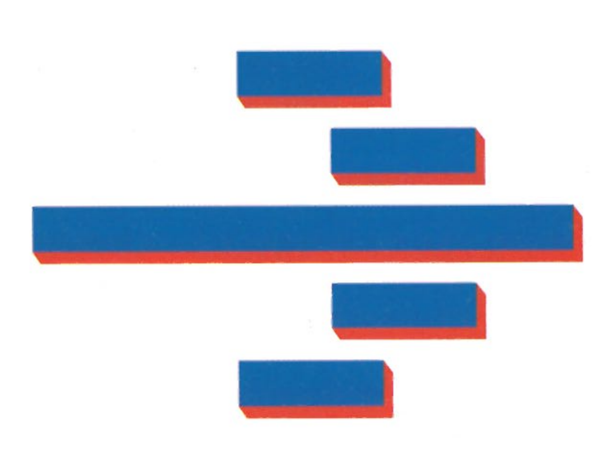
FABRICANTE **BOEDER**
DISTRIBUIDOR **BOEDER**
PRECIO **6.995 PESETAS**
**PUNTUACIÓN** ●●●●











# EN EL PRÓXIMO NÚMERO

**Todos hemos oído cosas como "La PlayStation 2 es una gran consola con un potencial nunca visto hasta ahora",** "El emotion engine es increíble" o "El futuro se llama PlayStation 2". ¡Paparruchas! Nada ha ido realmente sobre ruedas para la negra de Sony hasta que no ha llegado *Gran Turismo 3 A-Spec* (que debe haber tenido un par de pinchazos en el camino, porque ha tardado lo suyo) al mercado japonés... y a la Redacción de *PlanetStation*. Prometemos que en cuanto podamos soltar el mando, os informaremos de este bombazo. ¡Burrum, burruuuuummmm...!

**Para evitar que medio mundo se quede sin jugar a sus grandes obras videojueguiles** (y que se vayan a la bancarrota después del 'éxito' Dreamcast) los señores de Sega se han permitido obsequiar a la Play 2 con un título más que decente: *Crazy Taxi*. Si os ha gustado la previa de este mes (¿a quién no? ¡A ver, tú, el del fondo, fuera de la revista!), esperad el veloz análisis de este arcade que os estamos preparando este mes.

**La viejales de la PS One se resiste a morir sin dejar el pabellón bien alto.** El mes que viene encontraréis en *PlanetStation* sendos artículos completos de dos de los grandes para los 32 bits de Sony. *Alone in the Dark: The New Nightmare* (tenle miedo, mucho miedo) y la última locura japonesa de Taito: el simulador de conducción de excavadoras *Power Diggerz*.

**Y por supuesto, si el tiempo y la autoridad competente lo permiten,** os ofreceremos un extenso reportaje acerca de lo que ha supuesto nuestra visita a la feria E3 de Los Angeles: presentaciones, entrevistas, bombazos inesperados, indigestiones de hamburguesas...

## A LA VENTA A MEDIADOS DE JUNIO

NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.



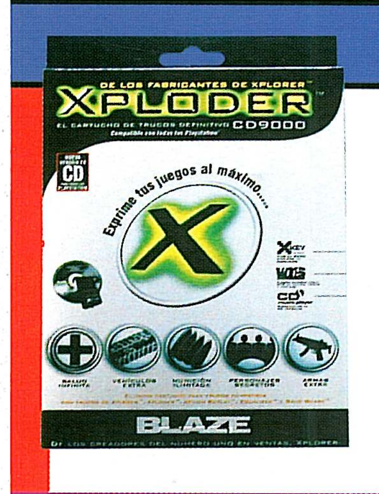


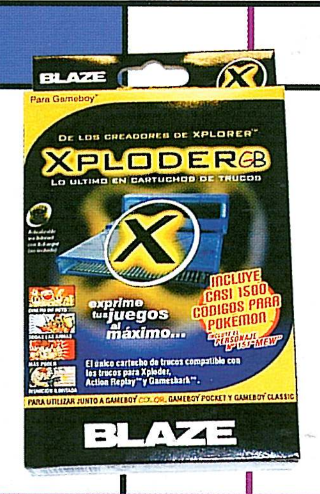











**XPLODER GB Y XPLODER CD9000**
**LLEVA TUS JUEGOS AL LIMITE**






**COLECCION DE ARTE CONTEMPORANEO**




www.ardistel.com
Tfno. Consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas.min.